

n°115 - avril 1997 - 32 F

- 520/1040 ST(E)
- MEGA ST(E)
- TT
- FALCON
- MEDUSA
- HADES
- EAGLE
- JAGUAR/LYNX

sommaire

PAINT MERGE FILTRE



explosez les limites de la création graphique !

sur la disquette :

SPEED PRINT (utilitaire)
M PLAYER 2.33 (multimédia)
MP STE 241 (animation)
ENZO.FLM (animation)
MUSICIAN démo (musique)
RESAMPLE (musique)
THURG (jeu)
listing SERVICE DEMO
listing POV



L 9876 - 115 - 32,00 F



- IMAGE COPY 4
- l'ultime
- gestionnaire
- d'images

programmez votre propre jeu

Belgique 250 FB
Suisse 10 FS
DOM 50 F
Luxembourg 225 FLUX





ST Magazine est une publication de La Terre du Milieu
SARL au capital de 50 000 F
216, rue de l'Essert 74310 Les Houches
Tél. : +33 (04) 50 54 49 77
Fax. : +33 (04) 50 54 49 94
Comission paritaire : en cours N°ISSN 0980-5338
Dépôt légal 4ème trimestre 1994
flashage : La Terre du Milieu – Atelier Esope
Impression : Alatamira

DIRECTION GENERALE
Directeur de la Publication :Godefroy de MAUPEOU

REDACTION
Rédacteur en chef : Godefroy de MAUPEOU
LA TERRE DU MILIEU
S.A.R.L. au capital de 50 000,00 F
216, rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES
tel. +33 (04) 50 54 49 77 / fax. +33 (04) 50 54 49 94

ON COLLABORE A CE NUMERO
Jean Jacques ARDOINO (NEXT)
Bertrand MARNE
Tristan COLLET
Pierre Louis LAMBALLAIS (FEROCE LAPIN)
Hervé PIEDVACHE
Florent GONDOUIN
Pascal BARLIER
Alain MANGENOT
Frédéric THIRARD
Emmanuel JACCARD
Phillipe LAFARGUE
Patrick BONNET
Théo BUZ
ATLANTIDE

FABRICATION
Suivi de frabrication : Emmanuel JACQUEMOU

MAQUETTE
Godefroy de MAUPEOU – LA TERRE DU MILIEU

PUBLICITE
Hervé PIEDVACHE : 06 08 99 88 03

ABONNEMENTS
352 f / an
offres groupées (voir annonce publicitaire)
Emmanuel JAQUEMOU : 04 50 54 49 77

DIFFUSION-VENTE
Pressimage
Olivier le POTVIN TE 73 tel. +33 (1) 49 88 63 75

ADMINISTRATION/COMPTABILITE
Joelle de MAUPEOU

EDITO

DIEU aurait-il un ATARI ?

Il est parfois des coincidences étonnantes. Tenez, il y a deux jours la rumeur persistante de l'arrêt par C-LAB de la production des MKX nous laissait perplexes sachant que le marché musical est très important sur ATARI. Celui qui nous avait tant promis (nouveau Falcon, Falcon audio avec 68 060...) pour finalement ne sortir qu'un nouveau boîtier, nous laissait choir d'un seul coup, comme cela sans nous avoir averti auparavant. Bien sûr certaines personnes sont sur la reprise de la fabrication, mais le procédé façon RENAULT nous a tout de même plongés dans la sinistrose la plus complète durant une soirée. Je dis une soirée car le lendemain matin, en arrivant au bureau, je trouve un fax de Fredi ASCHWANDEN comportant le test de la STARTRACK dans ST COMPUTER et Que dit ce test ? Je vous le donne en milles :

LA STARTRACK EST COMPATIBLE FALCON !!!

*En effet la carte son pour HADES, TT EAGLE, MEDUSA et MEGA STE est livrée avec un driver reprenant les fonctions X-BIOS du FALCON, ce qui veut dire qu'en théorie tous les programmes FALCON devraient tourner sur HADES. En théorie car, il est probable que certains d'entre eux auront besoin de petites retouches pour cela, mais il est rassurant de voir la pérennité du système assurée côté musique et de quelle manière. On imagine aisément ce que pourrait donner un CUBASE AUDIO en 1280 * 960 24 bit avec un 68060. Et puis on n'aura plus à choisir entre une machine musique et une machine PAO, surtout pour ceux qui comme moi pratiquent les deux sports.*

A part cela, le club M2000 organise les 5 et 6 AVril à Roubaix le salon VIDEO GAMES où l'Atari sera très bien représenté. Pour mémoire, ce sont eux qui avaient déjà réalisé avec le CIA le MEGA RUN SHOW 3 et qui nous avaient grandement aidés pour le 2e FORUM DES APPLICATIONS ATARI. Ce salon est donc placé sous d'excellents augures.

Ah j'allais oublier : ST MAG relance les petites annonces. Bonne nouvelle, non?

Godefroy de MAUPEOU

SOMMAIRE



magazine réalisé avec :

machines : HADES 60 128 mo (maquettage/flashage) TT 8 mégas (comptabilité), FALCON 14 et MEDUSA T40 64 mégas (flashage), scanner EPSON GT 6500, imprimante STYLUS COLOR, SLM 804
maquettage : CALAMUS SL 95, DA'S VEKTOR PRO, DA'S PICTURE, STUDIO PHOTO PRO, IMAGE STUDIO (textures), RAYSTART 3 (icônes), PHOTO LINE, BACKGROUND PHOTOS (textures), flashage module POSTSCRIPT LEVEL 2 pour CALAMUS SL
rédactionnel : LE REDACTEUR 4+
comptabilité : LA GESTION COMPTABLE, LA GESTION DU PERSONNEL, LA GESTION COMMERCIALE, LE GESTIONNAIRE

réalisé sur HADES 60



Allumez votre ordinateur avec la disquette ST MAGAZINE N°115 dans le lecteur et regardez votre écran. Celui-ci vous expliquera tout ce qu'il faut savoir pour pouvoir utiliser les programmes de la disquette

DISQUETTE MAGAZINE

En Avril ne te découvre pas d'un fil... Nos chers programmeurs auront appliqué ce vieil adage au bout de la lettre en restant devant leurs écrans puisque pour ce mois-ci nous sommes en mesure de vous proposer une disquette pleine de programmes de chez nous ! On ne s'en plaindra pas.

Speed Print – Toutes machines avec Speedo/NVDI – Vanel Rémi

Speed Print va vous permettre d'imprimer vos images couleur avec les nouveaux drivers Speedo de Thierry Rodolfo et Mathias Agopian. Il peut aussi faire un peu de mise en page, du texte... Le tout dans une interface graphique superbe et avec une doc en HTML. C'est très pro, c'est bien fait et ça manquait vraiment : à suivre !

M-PLAYER 233 – TT/Falcon – Guillaume TELLO

Permet de générer des animations au format AVI, Quick Time et GIF et il permet aussi de les voir, son plus image. Le tout est rapide et en noir & blanc. Pour la couleur il faut s'enregistrer !

MP-STE 241 – STF/STE – Guillaume TELLO

Un player d'animation pour ST avec la possibilité de passer des animations en couleur ! Le son est également joué ; il s'adapte à la capacité de chaque machine donc pas de soucis !

ENZO.FLM

Voici une petite animation qui fonctionne sur les deux players afin que vous puissiez les tester. Merci Guillaume !

Musician version démo – Toute machine – Bernard CANTON et Bruno SUTRE

Musician est un logiciel de gestion pour les intermittents du spectacle ! Un programme d'actualité donc, avec tout ce qu'il faut pour bien gérer ses cachets et autres contrariétés administratives des artistes ! La version de démo devrait vous permettre de vous rendre compte de son indispensabilité.

Resample – Toute Machine – Duschnouk

Comme son nom l'indique, Resample permet de changer les divers paramètres d'un fichier audio (fréquence, stéréo...). Le tout de manière on ne peut plus simple.

Service démo

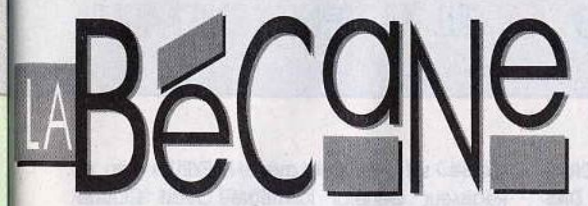
Voici la liste de toutes les démos disponibles au service démo. De quoi rester scotché des jours devant votre bécane !

Thurg – ST Basse

Thurg est un jeu de plate-forme très bien réalisé, aux graphismes réussis. Il fonctionne sur toute machine capable de faire de la basse résolution et se pilote uniquement au joystick.

POV

Le listing de l'article du mois.



96, rue du Faubourg Poissonnière - 75010 PARIS
Tél . (33) 01 42 80 10 39 - Fax. (33) 01 42 80 61 46

LES LOGICIELS ATARI

Achats, reprises de jeux et logiciels

LA BUREAUTIQUE

Script 5	690
Script Now	350
Script 1Mo	250
Le Rédacteur 1.99	90
Le Rédacteur 3	590
Le Rédacteur 3+	1260
MAJ Rédacteur 3+	690
MAJ Rédacteur 4+	690
Papyrus Gold	1260
EUREKA (tableur)	80
Aztéque 2	80
Graal base SGBD	390
Graal calc tableur	390
Graal Graph grapheur	390
Graal Xpert + P logo syst expert	250
Com émulation minitel	190

LA PAO

Calamus SL version 96	3 500
Calamus SL 96 Light	2 990
Mise à jour SL	1 680
Mise à jour SL light	1 100
Calamus Windows 95	1390
- MAJ 1.09 vers SL 96	2 100
- MAJ 1.09 vers SL light	1 680
MOdules CALAMUS	NC
CD images et dessins pour CALAMUS	
Initiale VOL 1	190
Initiale VOL 2	190
DTP GraFiken Vol 1	190
DTP Grafiken VOL 2	190
DTP Grafiken VOL 3	190

LE DESSIN

Le Dessinateur	150
D2M	690
D-Form	450

Apex média	990
Néon 3D	1490
Arabesque 2	990
Pixart 3	590
Le Dessin Technique	150
Photo Line	1250
Rainbow	590

LA GESTION

Comptadom (gestion perso)	290
L'Investisseur	150
ST Budget 3	190
ST Compte 4	150
Le Gestionnaire	220
Le Comptable 2	390
Gestion Comptable	990
Pack Gestion 1	1350
Pack Gestion 2	1590
Pack Gestion 3	1890
Gestion du Personnel B	590
Gestion du Personnel D	890
La gestion commerciale	990

LES UTILITAIRES

UVK	199
Semprini	249
NVDI	649
Speedo G dos	445
CD Tools	380
Magic C	799
Scsi TOOLS	390
Magic MAC	1490
Magic PC	1490
START IT	270
Image copy gestion et impres. d'image	390
Star call (logiciel fax)	390
EASE	490

LES JEUX

Animaux (éducatif 3/7 ans)	290
Sheer Agony	240
Pack Paris Dakar+ Lorna	120
Demoniak St/Ste	120
Smash ST/Ste	120
International Tennis St/ Ste	100
Confusion (falcon + DD)	290
Shermann	120
Llamazap (falcon)	250
Pinball	290
Dinosaure (éducatif 3/7ans)	290
Shapes	160
Epilepsie	160
Multibrique (falcon)	290
AazoHm (Falcon)	290
Moon speeder (falcon)	260
Esprit	250
Steel Talon (falcon)	200
Opération Skuum (falcon)	290
Radical race (falcon)	290
Voodoo ST/STe	120

LES CD

Clipart Atari	290
Unix system pour Atari	290
Complete mint	290
Clipart	250
True Type font	250
Midi magic	190
Whitheline	290
Calamaximus	290
Bird of prey	190
Atari compendium	190
Alpha	190
GAMMA	190
Delta	190
Omega	190
SDK	320
Gambler	200
Classic	190

PERIPHERIQUE CABLES

Joystick	100
Joystick méga jet	150
Joystick infrarouge	190
Track ball	290
Adaptateur VGA Falcon	150
Prolongateur souris 20 cm	45
Souris	150
Prolongateur joystick 2m	80

LA MUSIQUE

Notator (STE)	2900
Logic (Falcon)	3990
Quincy (Falcon)	990
STK (analyseur de spectre)	1290
Digital Tracker (Falcon)	390
Cubase Light	950
Style Trax ST	950
Cubase Score ST	4820
Cubase Audio Falcon	6580
Cubase Audio CBX D5	6580
Audio Spector	4090
Atari Midi 3	1630
Mise à jour Cubase	
2.0 vers Cubase score 2.0	NC
3.0 vers Cubase score 2.0	NC

DIVERS

Disquettes DD STF/STE	70
L'Electronicien	150
Platon	990
Le Professeur	150
Autoswitch (graphic extension Atari ST doc en Anglais)	NC

A nos sympathiques clients

Certains produits, suite à l' épuisement du stock ou aux retards de livraison, peuvent mettre du temps à nous parvenir. Merci d'en tenir compte.

DISPONIBLE LINK 96
890 F
POUR LECTEUR ZIP et SYQUESTSUR STSTE

BON DE COMMANDE (04/97)

Je commande à La Bécane les articles suivants :	Quantité	Prix unitaire	Total
1..	....	....	....
2..	....	....	....
3..	....	....	....
4..	....	....	....
5..	....	....	....

Frais de port et emballage : 50,00 F TTC

Règlement : votre chèque doit être libellé à l'ordre de La Bécane et envoyé :
96, rue du Faubourg Poissonnière - 75010 Paris

Total TTC :

Vous pouvez également commander par téléphone avec une carte bancaire
Le port indiqué de 50,00 francs est pour la métropole française, contre remboursement 100.00 francs

n° de carte bancaire : | | | | | | | | | | | | | | | | Expire le : | | | |

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code postal :...............Ville : ....
Pays : ....

Signature

*Dans la limite des stocks disponibles 04/97

MAGIC PC : LES AVIS DIVERGENT !

L'avis de Yannick ARISTIDI sur MAGIC PC a déclenché une mini polémique et particulièrement la phrase :

"nous sommes en droit de nous demander pour qui est fait Magic PC".

Yannick ARISTIDI n'est pas un journaliste de ST MAGAZINE, mais il nous a semblé être la personne idéale pour tester MAGIC PC.

Pourquoi ?

Parceque c'est un ancien atariste passé sur PC qui vient régulièrement à La Terre du Milieu et reste "baba" devant l'Hadès et pas mal de logiciels Atari comme Neon, Phase IV, Photoline, Studio Son... de par leurs performances ou leur prix (ou les deux).

Son intérêt pour la scène Atari, tout en étant sur PC, l'apparentait donc, à notre avis, à la clientèle idéale de Magic PC. Beaucoup plus que nous en tout cas qui sommes sur Atari et n'envisageons absolument pas de passer sur PC (ou MAC).

Devant certaines performances très loin de celles d'un Hadès et la non-compatibilité avec les programmes exploitant l'Atari à fond (DSP, Non-gEM...), Y. ARISTIDI s'est finalement retrouvé assez désappointé. N'étant pas journaliste professionnel, il n'a pas pensé à appeler l'éditeur pour lui faire part de ses remarques et poser sa question directement.

D'où la colère de l'éditeur APPLICATIONS SYSTEMES FRANCE.

Celui-ci nous indique donc que :

La clientèle visée par MAGIC PC n'est ni le pécéiste en mal de programme Atari, ni l'Atariste en mal de puissance, mais celui qui doit utiliser un PC occasionnellement ou non et désire utiliser sa logithèque sur ce dernier ou tout simplement échanger des fichiers entre des programmes Atari et PC via la gestion du couper/coller de Windows'95/NT (MAGIC PC ne tourne qu'en 32 bits).

A.P.S.F. précise également que le 486 est déconseillé (même s'il est cité dans la pub comme étant à la vitesse du ST) et qu'un Pentium/8 Mo est plus que fortement conseillé. L'ajout de NVDI permet d'accéder à toutes les résolutions du PC et accélère grandement l'affichage. Le PC étant une machine apte de par sa conception à "ramer" lorsqu'on y installe des applications RAM qui prennent du temps machine, A.P.S.F. indique également de désactiver ces dernières pour avoir un temps machine correct.

Quant à la compatibilité pour les programmes GEM elle serait de 92% selon l'éditeur. Il est vrai que si les programmes testés par Y.A. ne tournent pas sous MAGIC PC, d'autrs programmes comme CALAMUS SL, LE REDACTEUR, SCRIPT, SIGNUM ! DEUX, PAPYRUS, DA'S VEKTOR, DA'S PICTURE, DA'S LAYOUT, SUPERBASE, TEXEL... ne posent aucun problème.

Quant à l'émulation 68000 au lieu du 68030, A.P.S.F. explique que cela aurait augmenté considérablement le prix du logiciel pour dépasser celui d'un FALCON et qu'en plus cela aurait nuit à la compatibilité logicielle.

Voilà qui devrait donc replacer les choses à leurs places. MAGIC PC n'était en fait destiné à son chroniqueur. Il était donc logique celui-ci ne l'apprécie pas à sa juste valeur.

OXO COMMUNIQUE

Comme annoncé dans ces pages il y a déjà quelques numéros, une solution a vu le jour afin de sortir OXO Concept des problèmes dans lesquels l'avaient plongé les grèves de décembre 95.

Suite à l'intérêt d'investisseurs pour des produits comme WebSpace, l'entreprise individuelle OXO Concept laisse la place à la S.A.R.L. OXO Systems. Il ne s'agit en aucun cas d'un dépôt de bilan de l'entreprise individuelle OXO Concept, mais d'une cessation d'activité. Cela permet de régler les dettes au cas par cas, ce qui était la condition de reprise imposée par le fondateur de OXO Concept afin de ne pas léser d'anciens clients qui lui ont fait confiance. Les commandes en souffrance seront donc toutes réglées, par livraison ou par remboursement (beaucoup l'on déjà été), un peu de patience étant demandée par la nouvelle gérance afin de ne pas handicaper la nouvelle structure.

Webspace

WebSpace a beaucoup évolué pour devenir le seul "intégré Internet" existant sur nos machines. Possédant sa propre couche PPP, sa grande force est sa vitesse, 2 à 5 fois plus élevées que Cab 1.5, qui influe directement sur le coût de vos communications. Des tests effectués sur un Falcon 030 à 16 mhz indique un confort et une vitesse d'utilisation équivalente à Netscape sur un PC 486 DX2-66. Quoique ces essais soient à prendre avec précaution. En effet, suivant la difficulté d'affichage, la vitesse se fait plus ou moins ressentir. Pour exemple un cas extrême, une page constituée d'images GIF transparentes s'affiche 5 fois plus vite sur un TT (avec carte Nova) que sur un PC AMD K5-100 (en fait un pentium 100). Toutes les dernières évolutions de ce produit, et des autres, sont remises à jour sur le site Web de OXO, environ une fois par semaine, à l'adresse suivante : http://www.oxo.ch

L'APARTE

C'est le nom du journal du Théatre Armand. Si j'en parle ici, c'est parcequ il est intégralement réalisé sur FALCON avec PAPYRUS par le Régisseur Général lui-même : Jean Claude DELACOUR.

J'imagine que le théâtre Armand se situe à PELISSANE ou dans les environs car c'est là que réside sont J.C.D.

DES PRODUCTIONS MUSICALES SUR ATARI

Au dernier Forum des Applications Atari et ces derniers mois, plusieurs musiciens nous ont remis ou envoyés leur dernière production dont je repousse la chronique mois après mois faute de place en cahier musique. En attendant de pouvoir le faire, voici tout de même un petit aperçu de ces oeuvres musicales.

EPHEMERIDE
Jean Christophe ALLIER
ref. AM 8401

J.C. ALLIÉ est un synthésiste que certains qualifieraient de "New Age" n'ayant pas connu les fabuleux débuts du synthé avec les pionniers Klaus SHULZE, ASH RA TEMPLE, TANGERINE DREAM...

Tout en respectant cet esprit qui fit "planer" plus d'un auditeur, J.C.A. apporte sa touche personnelle frôlant parfois le second degré comme sur le titre Angel Sex.

Distribué par l'indispensable MUSEA donc chez tous les disquaires, FNAC et VIRGIN MEGASTORE.

CONSTELLATION
Jean-paul DIERICK
DELTA STUDIO (87, rue Georges Potie 59120 LOOS)

Le DIERICK nouveau est arrivé et il est intégralement réalisé sur FALCON, y compris la gravure avec CD RECORDER 1 (il n'avait pas encore le 2 à ce moment-là). Du DIERICK fidèle à lui-même, on en reparlera plus tard.

VIRTUALMENTE REAL
Marcello PAGANINI
tél. 49 88 08 83

Un disque très étonnant pour deux choses. La première il est réalisé sur un ST avec ST REPLAY ce qui ne l'empêche pas de "sonner" bien au contraire. La deuxième, c'est la musique elle-même, véritable délire disco/techno/ ??? Impossible à cerner tant la démarche est originale. Ce qui est sûr, c'est que ca bouge !!!

ZANZIBAR
Jean Patrick VOINDROT
AMP 7, rue Pasteur 74100 ANNEMASSE

Un des clients "de proximité" du magasin de La Terre du Milieu. Un cd Jazz/rock très bien produit. On pense régulièrement à Al Di Meola. Je ne suis pas fana du genre et pourtant je l'écoute régulièrement, c'est tout dire...

Le cd date d'il y a un petit moment déjà. Pour le second il a maintenant une config. avec deux Falcon synchronisé (cela se fait d'ailleurs

de plus en plus) et équipés de JAM, CUBASE AUDIO et AUDIO TRACKER.

Divers titres
Marc MAURY
Marc MAURY donne dans la "dance music" et réalise tout sur son FALCON + JAM + CUBASE AUDIO. Le résulat est "top", et on trouve même le logo FALCON 030 sur la pochette.

SUNSET BEACH
Patrice MALÉ
Encore de la dance music enregistrée avec Audio Tracker sur FALCON mais en sortie K7 cette fois.

Voilà comme dit plus haut, on reviendra bientôt sur ces productions lorsque la place le permettra, l'actualité purement atariste primant évidemment.

LINK'96

Ca y est les LINK'96 arrivent en France. Pour ceux qui ne le savent pas encore, il s'agit d'un boîtier DMA/SCSI de type TOP LINK, mais parfaitement compatible avec tout ce qui se produit comme disque dur et périphériques SCSI. A vous les joies du ZIP sur un simple ST.

LINK'96 est distribué par AGIIT avec une nouvelle carte mémoire 14 Mo du même fabricant. Cette dernière, tout comme les Wizztronic, Hard & Soft et ACTIONSOFT ont l'avantage de loger la barrette mémoire en dessous, donc compatible MKX et sans avoir à découper le blindage sur FALCON 030.

PARX S'ACTIVE

Outre STARCALL cité en "news" du cahier communication, PARX s'apprête à lancer plusieurs nouveaux programmes sur le marché. On sait déjà que TOS2WIN et GENEVA sont de mise. Saluons au passage le dynamisme d'un des éditeurs ATARI les plus actifs de la scène atarienne en général.

CENTEK CA BOUGE !

CENTEK c'est maintenant au :

4 avenue Saint Exupéry 60180 NOGENT SUR OISE. Tél. 03 44 74 63 30. Fax 03 44 74 63 40. Les horaires pour contacter CENTEK restent les mêmes: 12 à 19 heures du Mardi au Samedi.

CENTEK possède maintenant son site WEB: www.cnam.fr/Comp/Atari/Societes/Centek ainsi qu'un ftp: ftp.cnam.fr/pub/Atari/CENTEK et un E-mail: truttet@cnam.fr

Une mail-list a été créée pour ceux qui désirent recevoir automatiquement toutes nouvelles infos de CENTEK. Enfin CENTEK a élu domicile sur le BBS de David René-Loiseau (Studio Son) nommé tout simplement BBS. Ce BBS fort convivial et bien ordonné possède un espace CENTEK qui en fera prochainement le BBS des développeurs enregistrés chez CENTEK. Ces derniers pourront avec un passe personnel et confidentiel y trouver, par exemple les mises à jours de DOLMEN FALCON ou DOLMEN (PHENIX 040), ainsi qu'un bulletin d'infomations sur l'évolution des projets et des notes d'infos à destination des développeurs.

Les couches AES et VDI (CENTVDI) de DOLMEN sont terminées à 95 %. La couche CENTVDI tourne actuellement avec le GEM et l'ancien AES et les premiers BENCHs ont été divulgués. il n'y a pas la place ici pour les publier mais sachez que les résultats sont très encourageants. la comparaison avec NVDI 2.5 est plutôt en faveur de DOLMEN, mais pour juger pleinement, un comparaitif avec NVDI 4 serait plus approprié, ce génial utilitaire ayant été largement accéléré depuis sa reprise par les frêres BEHNE.

A noter que des nouvelles versions de CENTscreen et CENTview sont disponibles.

Godefroy de MAUPEOU

l'évolution d'EVOLUTION

Hommage...

Eh oui ! Sans eux Evolution ne serait rien, c'est pourquoi je tiens à remercier ici OxO Concept pour leur aide depuis le début (depuis le 1er forum européen des applications ATARI), Christian Huaux et BA info (coauteur et éditeur de C.L.O.E.) et Théo Buz (auteur d'Ultimate Arena et journaliste de ST mag) pour leur soutien et leur aide au fil des mois. Enfin un GRAND merci à Godefroy de Maupeou, à ST Mag et à La Terre Du Milieu qui n'ont jamais cessé de soutenir activement Evolution (Preuve en est cette rubrique !). Merci aussi à tous les éditeurs qui ont offert des lots pour le tirage au sort (voir ST Mag du mois dernier) et aux Fanzines et Magazines qui ont participé et participent au « fichier de compétences ».

Remercier tous ces gens me semblait nécessaire, car ce qui est sûr à leur sujet c'est qu'ils aiment l'ATARI et le soutiennent.

Se faire connaître

Le mois dernier nous avons présenté le fichier de compétences, ce mois-ci nous allons parler d'un autre projet d'Evolution : Il s'agit d'essayer d'informer le grand public sur l'existence d'une alternative aux compatibles PC, alternative dont les Compatibles ATARI font partie.

Evidemment c'est très loin d'être facile d'atteindre une grande part de la population lorsque l'on n'a pas une énorme puissance économique, c'est pourquoi nous avons décidé de procéder par petites étapes.

La première est déjà franchie, il s'agit d'une brochure d'information destinée aux médias grand public (Hebdomadaires nationaux, Radios, Télévisions (!). L'objectif de cette brochure est de sensibiliser ces médias pour lancer une véritable campagne d'information dans les étapes suivantes. Mais n'allons pas trop vite, les brochures, réalisées par Evolution ont été imprimées par La Terre Du Milieu (Une fois de plus MERCI !), et seront toutes envoyées d'ici peu. Par la suite nous envisageons de nous « allier » avec d'autres associations équivalentes sur d'autres plates-formes (Amiga, Acorn, BeBox, Mac (!), C64, CPC...), afin d'avoir plus d'ampleur dans notre démarche.

La Recherche du Mois :

Ce mois-ci il s'agit de Thibaud de SOUZA, infographiste de son état, qui cherche de nombreuses compétences. Il cherche des programmeurs et des musiciens pour faire un jeu, mais aussi un programmeur COURAGEUX, pour revoir certains concepts du modelage 3D; enfin, encore un programmeur pour concevoir un super-éditeur de scripts pour POV 3.

Si vous pensez pouvoir participer aux projets de Thibaud, contactez-le à l'adresse suivante :

Thibaud de SOUZA
3, Square Mignot,
75116 PARIS
Minitel : BAL FHHD sur RTEL et STMAG

C'est fini !

Je rappelle pour les distraits que vous pouvez vous inscrire dans le fichier de compétences d'Evolution en répondant aux questions qui vous ont été posées le mois dernier et envoyant le tout à l'adresse qui va suivre. C'est à cette même adresse qu'il vous faudra écrire pour avoir des informations complémentaires ou si vous recherchez des collaborateurs pour un projet sur ATARI.

Enfin je rappelle qu'Evolution est toujours à la recherche de collaborateurs bénévoles et courageux pour avancer plus vite dans notre programme, écrivez nous vite !

MARNE Bertrand
13, Rue du 4ème Zouaves, 93110
ROSNY-SOUS-BOIS.

N'oubliez pas d'ajouter une enveloppe timbrée à votre adresse si vous désirez une réponse, ou bien de joindre 3 timbres au tarif « lettre » (pour participer aux frais d'envoi) dans le cas d'une recherche de compétence.

Au mois prochain et vivent les Compatibles ATARI !!!!!!

Bertrand MARNE



LA CARTE-MERE S'INTEGRE EN 5 MINUTES DANS TOUS LES BOITIERS, AU STANDARD ATX. EXISTANTS

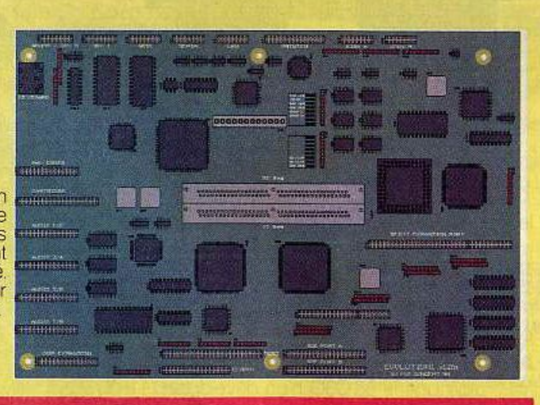


WEBSPACE

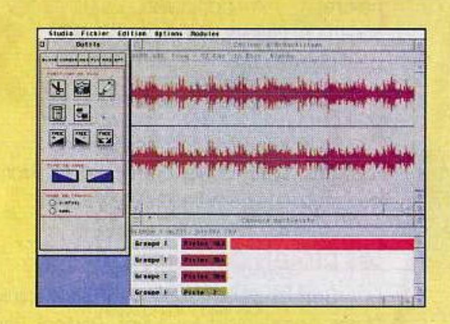
Logiciel de connection à Internet. Très complet, et très performant, c'est sans conteste la meilleure manière de se connecter. 2 à 5 X plus rapide que ses concurrents, et des fonctions uniques.
Seulement 290 FF

Le Falcon Evolution est pour nous le meilleur moyen de faire évoluer votre configuration informatique, en toute sécurité, vers plus de puissance, et à moindre coût.
Le Falcon Evolution propose en standard des supports mémoire SIMM en ST & TT Ram (supporte d'origine plus de 14 Mo, en 32 bits ultra-rapide), l'évolution vers des processeurs de dernière génération (supporte aussi l'Afterburner) , et des extensions audio permettant jusqu'à 8In / 8Out en qualité pro , dans le même boitier . . .

Basé sur un chipset d'origine Atari, le Falcon Evolution est donc complètement compatible.



La carte-mère Falcon Evolution, pour de nouvelles performances dans votre environnement préféré.
N'hésitez-pas à demander de la documentation.



STUDIO 1024

La révolution audio arrive avec le 1er logiciel de montage audio numérique travaillant en 24 bits et 96 khz, pour plus de précision. 512 pistes stéréo (soit 1024 pistes), de nombreuses fonctions exclusives ...
Demandez une démo...

LA COHERENCE ETANT LA MEILLEURE GARANTIE DE LA FIDELITE, NOUS NOUS ENGAGEONS A SOUTENIR LA COMPATIBILITE DE NOS PRODUITS SUR LES ORDINATEURS CONCUS PAR ATARI (ET LES SYSTEMES ASSOCIES: TOS, MINT, MAGIC ET N.AES), AINSI QUE LES CLONES ET ASSIMILES RESPECTANT LEUR ARCHITECTURE SPECIFIQUE: C-LAB MKX, FALCON EVOLUTION ET MEDUSA/HADES.

OXO devient... OXO SystemS

5, RUE DES VARENNES - 89160 LEZINNES

les nouvelles du front

Curieusement, Logitron est une société (SARL) basé sur PARIS proposant exclusivement des jeux sur Falcon et Atari ST. La première question qui m'est venue à l'esprit est "comment font-ils pour vivre ?" Une société paye normalement des impôts, des salariés etc.

Cette société qui a 2 ans d'existence n'a sorti que 4 jeux pour le moment. Elle réalise elle-même les jeux qu'elle édite, mais également ceux d'auteurs indépendants. Vous comprendrez donc mon étonnement face à l'existence d'une telle société sur Atari.

LOGITRON démontre bien la motivation des possesseurs de Falcon. Ils ne vivent pas de leurs produits. Ne vous étonnez donc pas s'il n'y a personne chez eux dans la journée. Chaque personne de la société travaille à part (étudiant, salarié, etc...) et oeuvre pour la société le soir et...la nuit. Malgré ces horaires particuliers, LOGITRON une société on ne peut plus sérieuse.

Pourquoi monter un tel pari ?

La réponse nous est donnée par Logitron : "s'il n'y a plus de société sur Atari, ce sera fini". Je pense que c'est très clair...

Les projets en cours.

Cette société propose donc les jeux suivants : Sheer Agony, Aazhom Krypt, Radical Race et Opération Skuum.

Le prochain jeu est Sigmma 56068 :

"Sigmma 56068 est annoncé comme le JEU sur Falcon" me dit Logitron. D'après les caractéristiques, je veux bien le croire : "Un Shoot'm up de 16 niveaux (énormes) avec graphisme en TRUE COLOR sur CD ROM !!!". Vous en avez vu beaucoup sur Falcon ? Moi non !, ce jeu sera disponible dans le courant de cette année.

A dire vrai, je suis TRES IMPATIENT de voir cela, car un shoot'm up exploitant vraiment le Falcon... Le titre, toujours caractéristique de la marque Logitron (doublement d'une lettre), indique clairement l'optique choisie pour la programmation : 56001 + 68030.

Faisons confiance à cette équipe pour nous offrir de beaux graphismes, des sprites en images de synthèse et une animation béton. C'est réjouissant de voir qu'il y a toujours des sociétés et programmeurs qui se démènent pour nos machines et souhaitons que ces efforts soient hautement récompensés par des ventes significatives. Encore une fois, c'est vous qui déciderez si votre rapace aura de quoi se nourrir ou non durant les prochaines années.

L'avenir sur Falcon.

"Je regrette de ne pas voir une machine Atari avec un Power PC". Logitron déplore le manque de puissance sur Falcon. Je pense quand même que le DSP n'est pas assez utilisé par les programmeurs de jeux. N'oubliez pas que le DSP nous fournit 16 MIPS alors que le 68 030 n'en développe que 4 ! Il ne sert pas seulement pour le son mais peut tout aussi bien calculer des mondes 3D, des collisions de sprites, etc.

"On regrette surtout l'absence d'une société qui nous fédérerait". Logitron n'est pas vraiment content avec tous les projets proposés par Centek, C-LAB, etc. Une machine grand public n'est plus vraiment possible sur Atari. L'Hadès, le Médusa sont des machines dédiées et même si elles ont leurs qualités, ne correspondent pas à l'optique d'une machine grand public pour laquelle LOGITRON pourrait développer des jeux de haut niveau.

La protestation.

"En France nous sommes trop imposés, la TVA, les impôts locaux, la taxe professionnelle, la taxe d'apprentissage... L'état n'aide pas vraiment les jeunes d'entreprises..."

Malheureusement, c'est la triste constatation que toutes les sociétés font en France. Nous autres acheteurs, nous oublions souvent la TVA... Pensez-y, lorsque vous achetez un programme à 1000 Francs, 200 Francs vont directement dans la poche de l'état...Je ne vous raconte pas la suite, les programmeurs n'ont qu'un faible pourcentage de la somme restante. L'éditeur se mord parfois aussi les doigts. Dans le monde Atari, les ventes ne sont pas aussi énormes que sur PC et pour cause, le nombre de machines n'a rien à voir. Et malgré cela, les meilleurs rapports qualité-prix se trouvent sur Atari ! C'est assez paradoxal. C'est d'ailleurs pour cette raison que Logitron propose ses jeux à 290 Francs ce qui est, pour ma part, un bon prix pourvu que le jeu soit à la hauteur.

L'appel

"Nous pouvons éditer certains jeux d'auteurs indépendants pourvus que ceux-ci soit de haute qualité". L'appel est donc lancé. Voici l'adresse de la société dans le cas ou vous désireriez éditer votre propre jeu. N'hésitez pas non plus à demander leur catalogue, il est là pour ça.

Logitron
30, Avenue Division Leclerc
92310 SEVRES
Tél : 01-46-23-13-51 (en soirée)

Emmanuel JACCARD

La Terre du Milieu

le plus grand spécialiste ATARI de la région Rhone Alpes

HADES 60, MEDUSA 40, FALCON MKX en démonstration permanente
un véritable studio d'enregistrement complet en situation
un stock auquel vous n'osiez rêver
des programmes introuvables en neuf
150 m2 (magasin et bureaux) intégralement dédiés à l'ATARI
démo des plus grands (et des autres) logiciels du monde ATARI



GRAPHISME
RAINBOW II MULTIMEDIA : 590 F
APEX MEDIA : 990 F
NEON 3D : 1990 F
ARABESQUE 2 : 790 F
PIXART 3 : 540 F
OVERLAY 2 : 990 F
D2M : 690 F
D-FORM : 450 F
PHOTOLINE : 1250 F
LE DESSINATEUR : 150 F
PAINT MASTER : 50 F
SPRITE ANIMATOR : 50 F
LE DESSIN TECHNIQUE : 150 F
D GRAPH : 590 F
IMAGE STUDIO : 590 F
IMAGE COPY 4 : 390 F
L'INFOGRAPHE : 490 F
CYBERSTUDIO : 90 F
CYBERPAINT : 90 F
CYBERTEXTURE : 90 F
CYBERCONTROL : 90 F
SPECTRUM 520 : 90 F
UNISPEC : 50 F
PACKS OBJETS 3D2 : 50 F

VIDEO
EXPOSE : 2690 F
SCREEN BLASTER 3 EXT : 490 F
SCREEN BLASTER 3 INT : 250 F
QUICKCAM ATARI (N&B) : 1599 F

JEUX
SHEER AGONY : 290 F
SHEER AGONY CD : 290 F
MULTIBRIQUES : 290 F
EPILEPSI : 290 F
SHAPES : 290 F
ROBINSON REQUIEM : 190 F
AAZHOM KRYPT : 290 F
OPERATION SKUUM : 290 F
RADICAL RACE : 290 F
SPACE FIGHTER : 190 F
SUBSTATION : 169 F
OBSESSION : 169 F
STARDUST : 169 F
ROAD RIOT : 169 F
LAMAZAP : 169 F
PINBALL DREAM : 169 F
ISAHR 1 : 169 F
ISHAR 2 : 169 F
ISHAR 3 : 169 F
ISHAR 3 CD : 190 F

EDUCATIFS
LES ANIMAUX : 290 F
LES DINOSAURES : 290 F
LES BASES DU DESSIN : 175 F
LES BASES DE L'ECRIT : 175 F
LES BASES DU FRANÇAIS : 175 F
LES BASES DE L'ANGLAIS : 175 F
LES BASES DE L'ALLEMAND : 175 F
LES BASES DE L'ESPAGNOL : 175 F

UTILITAIRES
SPEEDO GDOS 5 : 445 F
EDC : 430 F
CD RECORDER 2 : 1790 F
NVDI 4 : 649 F
MAGIC : 749 F
HDU : 250 F
SEMPRINI : 249 F
HD DRIVER : 200 F
EXTENDOS : 190 F
START IT : 260 F
TURBO ST : 90 F
FLEXIDUMP : 20 F

PROGRAMMATION
FACE VALUE : 260 F
A DEBOG : 150 F

BUREAUTIQUE
PAPYRUS GOLD : 1260 F
LE REDACTEUR 1.99 : 90 F
LE REDACTEUR 3.16 : 590 F
LE REDACTEUR 3+ : 1260 F
GRAAL TEXT : 30 F
PUBLISHING PARTNER M. : 150 F
FIRST WORD PLUS : 150 F
TIMEWORKS PUBLISHER : 150 F
CALLIGRAPHER GOLD : 490 F
PRIAM EVOLUTION : 150 F
SIGNUM II : 150 F
FONTES SIGNUM : 50 F
INDUCTION : 150 F
BECKER CALC : 90 F

GESTION ET TABLEURS
EUREKA GRAPHEUR : 80 F
GRAAL CALC & GRAPH : 290 F
GRAAL CALC 3 : 390 F
PACK GESTION : 1350 F
COMPTADOM 5 : 290 F

CD ROMS
ALPHA : 169 F
GAMMA : 249 F
DELTA : 169 F
OMEGA : 190 F
TRANSMISSION : 99 F
SDK : 329 F
COMP. ATARI MINT : 290 F
LINUX : 349 F
NET BSD : 199 F
ATARI FOREVER 1 : 199 F
ATARI FOREVER 2 : 199 F
X-PLORE : 169 F
GAMBLER : 199 F
JUST CALL ME INTERNET : 190 F
COMPEDIUM : 190 F
BIRD OF PREY : 190 F
500 MIDIFILES : 290 F
CALAMAXIMUS : 195 F
LIVRE CALAMAXIMUS : 195 F
BACKGROUND : 240 F

INFOPEDIA : 590 F
HEALTH PACK : 348 F
SPACE MISSION : 258 F
WORLD WAR II : 290 F
CD ENREGISTRABLE : 45 F

MUSIQUE
CUBASE AUDIO : 5990 F
QUINCY : 990 F
AUDIO TRACKER : 1190 F
AUDIO MASTER : 1790 F
DYNAMITE : 1490 F
EQUALIZER : 1490 F
ANALYSER : 1490 F
MIDI SYNC : 725 F
ZERO X : 1090 F
WAVE MASTER : 910 F
STUDIO SON V4 : 2990F
STUDIO SON LIGHT : 890 F
FREESTYLE : 1820 F
BATCHER : 390 F
GUITAR DREAMS : 690 F
DIGITAL TRACKER : 390 F
VOXX : 990 F
QUADERNO : 2990 F
BATCHER : 390 F
MT DESIGNER : 75 F
MASTER : 75 F
STE MELODY MAKER : 90 F
DATADAT : 249 F
PSI BACKUP : 460 F
JAM 8 OUT : 2450 F
JAM 8 IN : 2690 F
JAM 8 OUT PRO : 2990 F
JAM 2 IN 8 OUT : 4680 F
JAM 8 IN 8 OUT : 5680 F
FDI EXT. : 1590 F
FDI INT. 1290 F
PSI : 1690 F
INTERFACE ADAT : 3990 F
MO4 : 970 F
JAM SAMPLE CLOCK : 290 F
DOUBLE FAST CARD : 450 F
MIDEX + : 1500 F

PAO
CALAMUS SL'96 : 3510 F
CALAMUS SL'96L : 2990 F
update 93/94/95›96 : 1680 F
update 93/94/95›96L : 1100 F
update 1.09 › SL'96 : 2100 F
update 1.09 › SL'96L : 1680 F
module MERGE : 1465 F
module FILTRE : 1100 F
FILTRES SUPPLEMENTAIRES : 550 F
module PAINT : 2200 F
module LIGNE D'AIDE : 550 F
module EDDIE 2 : 1100 F
module FEINDATEN : 1650 F
divers modules 1 : 327 F
divers modules 2 : 327 F
divers modules 3 : 253 F
divers modules 4 : 254 F
module POSITIONNER : 547
module ALIGNEMENT : 437 F F
module PERSONNALISATION : 547 F
module FRANKLIN : 364 F
module ASSEMBLAGE : 1465 F
module CALYPSO : 4400 F
module CALYPSO
LIGHT : 1098 F
... MESURE : 327 F
... SELECTION : 327 F
CODEBARRE : 1465 F
MAKRO MAN. : 265 F
POSTSCRIPT LEVEL 2 :
2200 F

pilote IMPRESSION TIF : 1165 F
spooler INT. LINOTRONIC : 2200 F
pilote SHINKO CHC S-445 : 2937 F
pilote impression VDI 3 : 734 F
pilote import PICT : 165 F
pilote impres. STYLUS PRO XL : 254 F
pilote impr. PRIMERA PRO : 3300 F
pilote WACOM UD : 550 F
pilote WACOM ARTPAD : 550 F
fontes BROOM : 254 F
pack fontes : 364 F
pack courbes gradation : 730 F
TYPE2TYPE : 730 F
TYPE ART 2.0 : 730 F
PHOTOLINE : 1250 F

HARDWARE
FALCON MKX : 6990 F
HADES 40 : 13950 F
HADES 60 (16Mo/2.1Go) : 17250 F
FALCON FX : 1690 F
AFTERBURNER : 2990 F
CARTE 14 MO POUR FALCON : 1590 F

GRAVAGE CD
CDD 2600 EXT : 3990 F
PACK GRAVAGE : 5990 F

PERIPHERIQUES
nous consulter

CONSOLES
JAGUAR + ALIEN : 490 F
LECTEUR CD + 4CD : 1290 F
PRO CONTROLLER : 220 F
CD MEMORY TRACK : 249 F
CATBOX : 490 F
LYNX : 290 F
POWER PACK : 160 F
SAC TRANSPORT : 149 F
SACOCHE : 90 F
COMLYNX : 39 F
BREAKOUT 2000 : 499 F
TOWERS II : 499 F
IRON SOLDIER 2 (CD) :
JEUX JAGUAR : dès 169 F
JEUX LYNX : dès 80 f
nombreux accessoires







cd rom BACKGROUND 2

Natural and Scenic BackGround Photos

La société italienne Informa nous propose une suite à son premier CD-ROM Background. Le premier volume était déjà une vraie réussite dans le choix et la qualité des matières utilisées. D'ailleurs, vous en profitez bien souvent au sein des illustrations qui composent ST Magazine. Ce deuxième volume est tout autant destiné aux amateurs d'images de qualité. Un CD-ROM entièrement dédié à la nature et aux paysages qui nous présente au travers de huit thèmes, des environnements typiques qui pourront être facilement exploités dans vos documents.

Parmi ces thèmes on trouve donc, les forêts, les lacs et rivières, les côtes et plages, les plantations, des paysages enneigés de montagne, des champs, des ciels et couchés de soleil, enfin des canyons et des déserts. Bref un véritable éventail de couleurs, et de vues tout à fait agréables. Le tout représente exactement 128 images au format TIFF, d'une résolution de 1536x1024, soit des images de 4,5 Mo. Il vous faudra donc être équipé en conséquence pour pouvoir les exploiter. Mais pour rassurer tout le monde, Informa a su penser aux petites configurations et propose les mêmes images au format JPEG, dans une résolution plus faible de 640x400, ce qui rend leur exploitation vraiment à la porté de tous.

Concernant la qualité des images, il n'y a vraiment rien à redire. Ce sont véritablement des fichiers 100% exploitables et, selon les dire de l'auteur, spécialement adaptés et retravaillés pour l'édition imprimée.

On regrettera tout de même dans cette édition, l'absence de catalogue papier représentant chaque illustration, alors qu'il était présent sur la précédente édition. Assurément dans un but économique, les auteurs ont préféré proposer un catalogue sous forme de diapositives visualisables avec un browser HTML. Ces pages regroupent donc chacune des illustrations en vue réduite pour chacun des thèmes. Ce CD-ROM étant aussi bien adapté aux Mac, PC, qu'aux Atari, le format HTML convenait parfaitement pour une utilisation multimachines, mais ne s'avère pas vraiment pratique pour la sélection de documents. On notera au passage que le logiciel CAB est mis à disposition sur le CD-ROM pour pouvoir réaliser facilement la consultation.

Enfin, comme Informa désire rapidement donner l'accès des images aux utilisateurs, ils ont choisi pour chaque machine, un logiciel adapté au chargement des images. Sur Atari, nous retrouvons le logiciel PICCOLO, accompagné des modules M&E du dossier système de PARX pour vous permettre une visualisation dans le plus grand confort...



Comme de bien entendu ces images sont entièrement libres de droits et pourront être employées à tous les usages que vous pourrez envisager.

Un CD-ROM qu'il ne faut absolument pas manquer pour les maquettistes amateurs comme professionnels !

Hervé PIEDVACHE

BACKGROUND 2
Natural and Senic
prix : 290 F (sous réserve), distribué par La Terre du Milieu 74310 LES HOUCHES
- excellente digitalisation et préparation des images
- plus de catalogue papier

35 Frs la disquette

Les meilleurs logiciels Freeware et Shareware

Informatique et Communications 11, rue des Ecoles 59680 Colleret Tél : 03-27-67-77-67 Fax : 03-27-67-71-36

ST 318 - OPUS : un très bon tableur en version Française.
ST 489 - FIRST WORD v1.06 : traitement de texte simple et efficace. Français.
ST 599 - 7UP v2.03 : voilà un excellent traitement de texte entièrement en Français.
ST 1003 - GESLOY : logiciel de gestion des loyers. Entièrement en Français.
ST 1047 - ADRESSE v1.81F : logiciel de gestion d'adresse, de plus. En Français.
ST 1049 - FILIATION v2.00 : un excellent logiciel de généalogie. Entièrement en Français.
ST 1103 - VIDEOTHEK v1.20 : permet de gérer votre collection de cassettes vidéo.
ST 1106 - DISCOTHEK v4.11 : gestion de votre collection de CD, disques.
ST 1110 - METAMORPHOSER v1.31 : programme d'impression sur plusieurs colonnes.
ST 017 - COURS D'ASSEMBLEUR : apprendre à programmer en assembleur. En Français.
ST 322 - LA VIE DU LAC : éducatif sur la vie des lacs et des rivières. En Français.
ST 423 - CONJUGUE : un utilitaire de conjugaison des verbes Français.
ST 509 - BOTNC : éducatif qui traduit en Français les verbes Anglais les plus utilisés.
ST 793 - CEE 1992 : pour tout savoir et devnir incollable sur l'Europe. En Français.
ST 835 - PLANETE BLEUE : testez vos connaissances en géographie mondiale. Français.
ST 836 - ANATOMIE : tester vos connaissances en anatomie humaine. En Français.
ST 860 - MATHS 54 : programme de mathématique de 4ème et 5ème. Français.
ST 899 - ST GLOBE v4.23 : éducatif de géographie Française et mondiale. En Français.
ST 907 - MATHEMATICA : logiciel de géométrie pour élèves de 6ème à 4ème. En Français.
ST 909 - LE PETIT COMPTABLE : logiciel de mathématique du CE1 au CM2. En Français.
ST 922 - DAGON v1.3 : logiciel de gestion de classes scolaires et universitaires. Français.
ST 997 - FRANGLAIS : éducatif original pour apprendre l'anglais.
ST 1093 - CEE EVOLUTIF : nouvelle version de cette base de données sur l'Europe.
ST 316 - ANDROMEDE : astrologie en version d'évaluation. Documentation en Français.
ST 422 - ASTROLOGIE CHINOISE : logiciel pour faire votre thème astral. En Français.
ST 500 - PRIME : analyse et interpréter les nombres qui régissent votre vie. En Français.
ST 832 - ST NUMEROLOGIE : faites facilement votre thème numérologique. En Français.
ST 918 - STOS GEOMANCIE : initier vous à cet ancien art divinatoire. En Français.
ST 119 - COMPTABILITE DOMESTIQUE : superbe comptabilité personnelle. En Français.
ST 648 - NUMERYS : un excellent utilitaire de facturation monochrome et en Français
ST 843 - AIDECOMPTE v4.07 : gestion de budget familial très facile à utiliser. En Français.
ST 859 - CASH v3.55 : un superbe logiciel de gestion de compte bancaire, en Français.
ST 912 - GESTION FAMILIALE v1.33 : gestion de compte bancaire. En Français.
ST 953 - KIKBOURSE v1.0 : logiciel de gestion de portefeuille boursier. En Français.
ST 1016 - METROPYC : logiciel qui permet de gèrer facilement des comptes
ST 338 - FULLSCREEN CONSTRUCTION KIT : pour créer des images en fullscreen.
ST 425 - SYNTHETICS ARTS v2.02 : soft de dessin avec des tas d'options
ST 577 - JOCONDE : logiciel de dessin compatible Degas. En Français.
ST 787 - DIGITALISEUR VIDEO : fabriquez votre digitaliseur vidéo. Français
ST 914 - RELIEF v1.0 : créer des paysages fractals en 3D. En Français.
ST 930 - CONTRASTE v1.10 : convertisseur et retoucheur d'images.
ST 996 - GEMVIEW v3.06 : un fabuleux convertisseur d'images.
ST 998 - PCHROME4 : convertisseur d'images au format GIF, TGA, SPC...
ST 1108 - PHOTOCHROME v4.00 : convertisseur des images GIF, TGA, RAW.
ST 030 - ONEMORE BREAKOUT : Superbe casse brique en Français. STF uniquement.
ST 143 - PENGUY : très bon jeu d'arcade... Si vous y goutez vous êtes cuit.
ST 265 - PICTURE CONCENTRATION : excellent jeu de réflexion.
ST 281 - ASCOT : un excellent jeu d'arcade basé sur le principe des jeux d'échelles.
ST 285 - SOKO ST : un excellent jeu de réflexion. STF uniquement.
ST 372 - CAME CONCEPT v1.0 : une compilation de trois jeux de réflexion. En Français.
ST 396 - KASSKONG : casse briques. Sur STF uniquement.
ST 442 - MAD BALL : casse briques offrant de multiples options.
ST 540 - ROAD BLOCK v1.0 : un bon jeu de d'adresse du style de Pipemania.
ST 541 - KHAN : un jeu de réflexion absolument génial du style Sokoban.
ST 563 - EXODUS : un excellent jeu d'arcade aux graphismes très propres.
ST 589 - OZONE : un exceptionnel jeu de plateformes. STE 1 Méga.
ST 592 - LOBOTOMY INVADERS : adaptation du célèbre jeu Space Invaders. STE
ST 593 - PILE UP : une bonne adaptation de Tétris.
ST 594 - SAGA CASTLE : un très bon jeu d'échelles qui se déroule dans un château.
ST 595 - VIOLENCE : superbe jeu d'arcade. Un must à se procurer d'urgence.
ST 601 - PROTONZ : détruire les briques en dirigeant des miroirs réfléchissants. STF
ST 636 - PENDU MANIA : adaptation du jeu du Pendu entièrement en Français.
ST 637 - QUIZ v1.0 : jeu de questions/réponses en Français. Testez votre savoir.
ST 639 - GRAPHICAL GNU CHESS : un excellent jeu d'échacs. 1 Méga.
ST 645 - GOLD SEEKER v2.0 : un très bon jeu de plateformes.
ST 654 - PERMUTATION : jeu de réflexion Entièrement en Français.
ST 662 - SERENDIPITY : un jeu de réflexion à vous rendre fou.
ST 663 - BALLS : dirigez une balle dans un labyrinthe en plaçant des déflecteurs.
ST 790 - CASINO POKER : simulation fidèle des machines de poker vidéo. En Français.
ST 863 - STRIP TETRIS : une nouvelle adaptation de Tétris. En Français.
ST 868 - NOSTRAM : ramassez des clés et diamants pour accéder aux niveaux suivant
ST 870 - WORLD CONQUEST : jeu de stratégie du style wargame de très bonne qualité.
ST 900 - MOTISSIMO : une adaptation du célèbre jeu "Le Mot le Plus Long". En Français.
ST 905 - MEGATRIX : un clône de Tétris très bien réalisé et entièrement en Français.
ST 908 - ULTIMATE ARENA : excellent jeu de combat. En Français.
ST 911 - PREMIUM MAH JONGG II : un excellent jeu de réflexion.
ST 913 - GIZMOT : un excellent jeu de réflexion du style Motus, le jeu télévisé. En Franç
ST 925 - SOKOBAN : déplacez les caisses et placez sur leurs endroits spécifiques.
ST 928 - BATTLETRIS excellente adaptation de Tétris aux graphismes remarquables.
ST 935 - PEKING : superbe jeu de réflexion du style Mah-jong.
ST 942 - STARBALL : le plus beau des flippers jamais vu sur Atari. Absolument superbe
ST 1022 - PUNT II : un des meilleurs jeux de plateforme jamais vu sur Atari.
ST 1023 - AXIS : faites pivoter pour faire coincider les couleurs.
ST 1024 - PRENSORIUM : jeu d'arcade d'une bonne qualité offrant plus de 50 niveaux.
ST 1025 - ZOOX : jeu d'arcade stratégie. Evitez de vos faire gober par les bulles.
ST 1026 - SNACMAN : une excellente adaptation du célèbre jeu de Pacman.
ST 1027 - TERMODROID : shoot'em up en scrolling horizontal. Du tir à volonté.
ST 1033 - WALZ : un excellent casse briques en couleur. A voir.
ST 1045 - SCHOKER 2 : un excellent jeu de stratégie action du style de Oxyd.
ST 1058 - PANZER : jeu de combat de chars pour deux joueurs.
ST 1059 - IRON v1.0 : un bon casse briques aux graphismes soignés. En Français.
ST 1060 - VIERFREI : excellent jeu de réflexion du style réussite. En monochrome.
ST 1061 - ISOLA v3.32 : un excellent jeu de réflexion. En version Français.
ST 1064A et 1064B - TOWERS v1.1 : jeu de rôle du style du célèbre Dungeon Master.
ST 1065 - MEDIEVAL CHESS : jeu d'échecs assez surprenant. Nécessite un méga
ST 1101 - REKURSI v1.24 : un bon jeu de réflexion du style Othello.
ST 1102 - NO LIMIT 2 : une bonne simulation de jeu de flipper.
ST 1113 - SUPER SPORTS : un excellent jeu de simulation sportive.
ST 1117 - SCHIEBUNG : un bon jeu de réflexion dans le style de Sokoban.
ST 1118 - SOKO v1.0 : un superbe jeu de réflexion. Nécessite un méga de mémoire.
ST 1119 - TRICKY : un excellent jeu de dés du style Yahtzee. Monochrome.
ST 1012 - INTERNOTE v1.1 : logiciel de notation musicale.
ST 1013 - FINAL SCORE : un bon éditeur de partitions. Fonctionne en monochrome.
ST 1019 - THE OCTALYSER v0.90 : un très bon soundtraker.
ST 1038 - TX LIBRARIAN : éditeur de bibliothèque pour synthétiseurs Yamaha TX.
ST 1088 - FALCON Synth v1.0 : programme de composition musicale.
ST 021 - LOGITHEQUE : le meilleur des utilitaires de gestion de logithèque. En Français.
ST 295 - LIST MAKER : un bon utilitaire pour faire une liste de votre logithèque.
ST 339 - INTRO CONCEPT : créer facilement et rapidement intros et démos. En Français.
ST 354 - ANTIVIRUS 2.02 : un des meilleurs antivirus Français.
ST 457 - CATALOGUE v1.05 : utilitaire pour cataloguer le contenu de vos disquettes.
ST 473 - PACK PURGATOR 2-3 : un superbe antivirus pour soigner vos disquettes.
ST 476 - COCKTAIL v1.0 : gérer une base de données sur les cocktails et apéritifs.
ST 525 - SAGROTAN v4.21b : dernière version de ce fabuleux antivirus, en Français.
ST 544 - L.C.K. : excellent logiciel pour créer vos intros. Version d'évaluation. Français.
ST 585 - BOOTBLOCK : faire un boot personnalisé au démarrage de vos disquettes.
ST 604 - SEBRA : le meilleur des émulateurs monochrome connu à ce jour.
ST 610 - RENOUVEAU ENVELOPPES v1.03 : permet d'imprimer sur des enveloppes.
ST 640 - ELF BOOT v1.1 : programme de configuration de boot.
ST 653 - BOOT KILLER v1.0 : un excellent antivirus En Français
ST 666 - BONSAI MANAGER v1.0 : pour les passionnés des Bonsai. En Français.

CATALOGUE GRATUIT

(répertoriant plus de 1450 disquettes)
disponible sur simple demande



Joystick Deltajet



Souris ST/TT/FALCON



Joystick Megajet

Extension à 1Mo pour 520 STE



99 F

Bon de commande à retourner à : IFA, 11 rue des Ecoles 59680 Colleret
Tél :03-27-67-77-67 Fax : 03-27-67-71-36

Veuillez me faire parvenir les produits ci-après :

....

....

Nombre de disquettes .... x 35 Frs .... = ... Frs
Matériel (joysticks, imprimantes, etc) .... = ... Frs
Frais de port (voir en bas de page) .... = ... Frs
Frais de port étranger et Dom-Tom (+30 Frs) .... = ... Frs

Montant total = ... Frs

Règlement par :
O Chèque O Mandat O Carte Bancaire

CB N° ________________

Date d'expiration : .... / .... Signature :

Nom .... Prénom ....
N° .... Rue ....
Code postal .... Ville ....

SIMAG AVR97

Frais de port : Disquettes=35Frs - Petit matériel=50Frs - Scanners et imprimantes=150Frs

les bonnes adresses

Revendeurs spécialisés ou occasionels, éditeurs, auteurs de logiciels, ces pages sont faites pour vous.

Faites-vous connaitre par le bias de ST MAGAZINE. tél. 04 50 54 59 41



Recevez directement chez vous St Magazine avec sa disquette et profitez-en pour faire des affaires en or !!!

Abonnement nu

1 an : 352 F

2 ans (1 an d'adhésion au Club St offert) : 704 F soit 150 F d'économie

Abonnement PAO

Photoline + 1 an : 990 F soit une économie de 612 F

1 an supplémentaire (1 an d'adhésion au Club St offert) : 352 F en sus soit 150 F d'économie supplémentaire

Abonnement Loisirs

1 jeu parmi les suivants :

Falcon : Road Riot, Steel talons, Lamazap, Dino Dudes, Pinball Dreams, Sheer Agony, Opération Skuum, Radical Race, Aazhom Krypt

St : Stardust, Obsession, Substation, Sheer Agony

jeu + 1 an : 490 F soit une économie entre 131 F et 254 F

1 an supplémentaire (1 an d'adhésion au Club St offert) : 352 F en sus soit 150 F d'économie supplémentaire

Abonnement musique

Voxx + 1 an : 990 F soit une économie de 352 F

1 an supplémentaire (un an d'adhésion au Club St offert) : 352 F en sus soit 150 F d'économie supplémentaire

Les demande d'abonnement sont à envoyer sur papier libre jointes avec le règlement (chèque, mandat...) à

La Terre du Milieu - 216, rue de l'Essert 74310 Les Houches.

Pour toute demande d'information tél 04 50 54 49 77

ATARI ne manquez pas ATARI
le VIDEOGAMES
les 5 et 6 Avril à la salle WATREMEZ à ROUBAIS avec le Club M 2000

Dès le mois prochain, passez vos petites annonces dans ST MAGAZINE.

30 F les quatres lignes

(texte à renvoyer accompagné du règlement avant le 6 Avril 1997)


Seul dans le désert ?
Perdu dans les profondeurs de la nuit ?
Il existe encore un espace de liberté au milieu des affres compatibles !
3615 STMAG
des tonnes de programmes à télécharger,
des voix pour répondre à vos questions
des ataristes passionnés
le paradis de l'Atari, c'est ici !
1,29 F/mn



spécialiste : Florent GONDOUIN



le courrier du coeur

CONNEXION D'UN LECTEUR DE CDROM

Encore du courrier ce mois-ci concernant la connexion d'un CDROM IDE. Voici une liste de lecteurs testés et fonctionnant sur Falcon : Mitsumi x3 et x4, avec SCSI Tools et CD tools, les Pionner et Aztech ne fonctionnent pas (pour la majorité d'entre eux).

MULTITOS

Multitos ne fait pas partie du TOS d'origine et il faut une couche logiciel supplémentaire pour faire fonctionner des logiciels en multitâche. Pour cela vous avez la possibilité de prendre Multitos (normalement livré avec les Falcon, sauf les premiers TOS 4.02). Sinon vous avez Magic qui est un multitâche beaucoup plus rapide que Multitos et qui lui ne bugue pas. L'évolution de Multitos s'appelle Naes, mais n'est malheureusement pas disponible en France à l'heure actuelle.

LETTRE OUVERTE A ST MAG

Nous avons décidé cette fois ci de publier la lettre d'un lecteur ST MAG, qui pour une fois fera peut-être réfléchir pas mal de personne sur PC et sur compatible TOS.

"

J'ai honte, terriblement honte : j'ai acheté le dernier numéro (n°112) de ce magazine dont la nullité va croissante depuis le n°72 (baisse des articles de programmation, augmentation des textes (magazines pour PC), alors que je m'étais arrêté au n°90 et avais juré de ne plus en acheter. Mais comment résister à la tentation de savoir pourquoi ATARI que je vénère, va (allait à présent) si mal.

Mais voilà, j'apprends, primo, qu'ATARI a définitivement disparu (cédé une société de disques dur tout de même) et que la blague "des trois employés d'ATARI" publiée dans SVM était fondée.

L'article de Don THOMAS m'a excédé, depuis je dors mal. Comment une entreprise aussi florissante qu'ATARI dans les années 80 a-t—elle pu se planter aussi minablement ???

Je me demande pourquoi je n'ai pas encore revendu mon 800XL, mon 130XE, mon portfolio, mon 1040 ST et mon FALCON030 pour m'acheter le même PC musclé à base de Pentium à 120Mhz que mes petits camarades OUI, POURQUOI ???

Je dois être maudit pour être tombé si bas, pour avoir fait confiance à une société que je croyais influente.

D'ailleurs, où est passé TURTLE BAY, et chez qui m'adresser s'il arrive une merde, à mon FALCON. Sera t-il prit en charge par la SECU ?

En ce moment j'écris avec rage en grinçant des dents. J'ai l'impression de faire de la résistance pendant la seconde guerre mondiale avec mes ATARI. Mais l'HADES est-il l'Amérique qui nous libèrera des PC envahisseurs ??? Mais à quoi pensais-je ce jour d'avril 95 lorsque avec mon père je suis sorti de ma profonde vallée alsacienne pour descendre à Lyon, chez TURTLE BAY, afin de commander mon Falcon 030 et acheter mon Portfolio ? Pourquoi donc ai-je décidé deux semaines plus tard de faire une démonstration des capacités de mon Falcon à un copain Pciste convaincu, et à le surprendre au point qu'il en vienne à vendre son PC pour un Falcon. Toutes ces opérations m'encombrent l'esprit. Je ne suis plus le même. A présent que je vis en Vendée, j'aurais pu me tourner vers un PC, surtout que mon copain ingénieur réseau Novel m'avait prévenu de ma marginalité. Pourquoi n'ai-je pas eu confiance en sa notoriété ? Où en suis-je à présent ?

Difficile d'avoir des points de repère lorsque vous passez pour le pire imbécile à utiliser (et à collectionner) les machines ATARI. Surtout lorsqu'en plus vous savez que le Falcon 030 n'est qu'un brouillon qui aurait rapidement dû disparaître pour laisser la place au seigneur Falcon 040, mais que là, c'est cette fichue Jaguar qui a empêché le 040 de sortir.

On n'est pas plus avancé quand on connaît l'échec cuisant de cette dernière, sûrement à cause de l'annonce prématurée de la Jaguar 2. Tout le monde l'a attendu impatiemment. On a beau se prendre la tête pendant 4 ans et sortir un bijou, faut tout de même pas espérer vendre une console lorsqu'on s'appelle ATARI et que l'on a même pas d'oseille à mettre dans la promotion

publicitaire de la chose. Faudrait se réveiller, les miracles c'étaient il y a 2 000 ans. On est en 96, un peu de lucidité merde ! c'est trop demander ??? Et puis quoi, comment ATARI a-t-il pu fermer avec encore d'excellentes cartes dans son jeu comme le Microbox ou le fameux Falcon 040 ???

J'ai l'impression de voir une partie de poker chiquée, Bill Gate est-il derrière tout ça et essaye-t-il d'éliminer la concurrence (voir l'affaire du Java tueur) ?

Je m'excuse de mon langage ordurier, mais je suis vraiment hors de moi. Cette sourde sensation d'impuissance, de facilité qui repose sur mes épaules m'oblige à écrire et écrire encore. Surtout rattraper toutes les lettres que je n'ai pas écrites à temps... Mais malgré tout, j'arrive à me consoler. Lorsque je me fais agresser par un Pciste et qu'il arrive à me faire douter de moi-même, je me demande calmement et posément si j'avais pu faire ce shell avec morphing en temps réel, si j'aurais pu programmer cette routine 3D ce superbe générateur de montagnes fractales pour NEON (qu'il me faudrait peut-être quand même, malgré la taille des fichiers générés, envoyer à COMPOSCAN qui attendent depuis un an), ce driver de HD et CDROM avec cache et utilitaires intégrés, cet hybride assembleur Basic avec bibliothèques personnalisables ? Aurais-je pu faire tout cela sur PC avant d'avoir du poil au menton et dans les oreilles ?? Difficile de savoir.

En C probablement, mais sûrement pas en pur assembleur 68030 comme c'est le cas actuellement (assembleur Intel, beurk...) Je me dis aussi que, étant un peu plus habile que la moyenne côté programmation, je n'aurais jamais pu sortir de l'énorme masse du monde PC, mais du petit lot du monde ATARI, c'est fait.

Evidemment, je ne suis pas connu étant très solitaire (et très seul, et aussi seul membre d'un groupe codeur(s) faute d'ATARiste dans mon trou). Je suis bien allé à l'ATARI show d'avril 96, fait des connaissances, mais je ne suis inscrit à aucune association ATARiste. Mon dossier de programmation (énorme) n'est composé que de photocopies d'articles parus dans STMAG, START, MICRO MAG, ATARI MAG (avant START MICRO MAG, c'est tout. Je sais qu'il faudrait que j'investisse dans le COMPENDIUM, mais c'est toujours du côté des finances que ça rame (pour un étudiant c'est bien normal). Combien de génies n'ont-ils pus élaborer faute de francs. Pour moi, les articles publiés dans les magazines m'ont été d'une aide immense, et c'est entre autres une des raisons qui m'a passé à stop- per



ma consommation de STMAG... Voilà, j'ai enfin réussi avec succès à déraciner l'arbre qui m'encombrait le coeur. Vous ne pouvez pas imaginer le bien que cela peut faire. L'inconvénient, c'est que si la situation ne change pas, non seulement je risque une rechute, mais le PC risque bientôt de gouverner le monde (avez-vous déjà joué à ROCKET RANGERS sur ST, c'est exactement la même chose. C'est dans cet état d'esprit que je vous quitte. Je vais donc porter le deuil d'ATARI, et je vais encore pousser ma productivité pour offrir aux utilisateurs d'ATARI des softs que les possesseurs de Pcs mystifient.

Bonne chance et bonne année 97.

KOCHISE

LA REPONSE DU REDAC'CHEF

nds tout à fait la colère de KOCHISE par rapport à la chute d'ATARI. Cependant, il faut replacer les choses dans leur contexte.

ATARI avait un budget publicitaire pour la Jaguar. C'était même la condition sine qua non pour pouvoir réussir et ce que dit Don THOMAS, c'est que le problème est venu en fait du manque de jeux disponibles et exploitant la console. Du coup le budget pub a été englouti durant la première année sans rapporter ce qu'il aurait fallu pour pouvoir reconduire la campagne publicitaire les années suivantes.

Mais je crois qu'il y a en fait une autre explication au retard des jeux. Pour cela un petit retour en arrière s'impose.

Juste avant la sortie du Falcon, les finances d'ATARI avaient considérablement baissé et il était urgent de faire quelque chose. Jack TRAMIEL est revenu et a repris les rênes. Pour lui, il était clair que la micro c'était fini. Il était devenu impossible de lutter contre le couple Microsoft/Intel. L'histoire lui donne malheureusement raison avec la déconfiture de BE, de COMMODORE et des repreneurs de l'AMIGA, les gros problèmes d'APPLE... Là où cela coince, c'est qu'il décide d'arrêter la micro avant même la sortie du FALCON, non pas qu'il perde de l'argent avec, mais qu'il préfère en gagner plus.

Le FALCON 30 étant terminé, ATARI le sort quand même, mais avec un soutien du bout des lèvres. Du coup, un nombre incalculable de professionnels et de développeurs qui ont investi dans l'ATARI se retrouve "lâchés" ni plus ni moins et bon nombre d'entre eux voient leur entreprise couler à moins d'un recyclage "ailleurs". Je reste persuadé que cette attitude a refroidi un paquet de développeurs JAGUAR et notamment dans les grosses sociétés qui sont, elles, à même de développer rapidement un jeu contrairement aux passionnés qui vont mettre jusqu'à plusieurs années pour arriver à la commercialisation.

Ce n'est certainement pas la seule raison, mais il est évident que tout déve-

loppeur a dû se dire à un moment où un autre que ce qu'ATARI avait fait avec la micro, ATARI était capable de le refaire pour la JAG si cela ne marchait pas assez. Vu l'investissement en temps et en moyen que représente le développement d'un jeu, ils ont voulu d'abord voir ce que donnait le marché. On ne peut que comprendre cette prudence. ATARI a en quelques sortes payé sont manque d'éthique vis-à-vis des utilisateurs, développeurs et revendeurs.

Ce que je comprends moins dans la lettre de KOCHISE, c'est l'étonnement et le dépit vis-à-vis de l'achat de son FALCON. Cela fait maintenant pas mal de temps que nous savons tous qu'il ne faut plus rien attendre de la corp côté micro. En effet, qui soutiendrait aujourd'hui une machine de leur part, même la plus géniale possible ? Elle serait obligatoirement vouée à l'échec. Ca il faudrait être aveugle pour ne pas le comprendre. La firme ATARI n'a plus aucune crédibilité dans ce domaine.

De plus, malgré ce "lâchage" de la part d'ATARI, le système vit toujours et les clones continuent d'être développés. Ceci est unique dans l'histoire de la micro : pour la première fois, un système vit totalement par ses utilisateurs. Si KOCHISE a acheté son FALCON, il peut être heureux que cinq ans après sa sortie, celui-ci soit toujours vivant et continue d'exister.

Il n'existe aucune assurance sur le fait que lorsqu'on achète un micro ou autre chose, le constructeur ne coulera pas six mois plus tard. Et c'est tant mieux sinon, tout le monde n'achèterait plus rien. C'est la part de risque à l'achat. Que doivent alors penser ceux qui ont acheté une BE BOX qui est maintenant finie et sans programme pour tourner dessus après un battage médiatique en grandes pompes ? Aujourd'hui il doit s'être vendu plus d'Hadès que de BE BOX dans le monde entier et vous savez comme moi que les moyens de MEDUSA SYSTEM sont très très loin de ceux de BE sans parler de l'aura de Jean Louis GASSEE dans l'univers de la micro.

La réalité est là et nous avons tout de même une chance extraordinaire : nous vivons !

Je vais risque un parallèle que certains trouverons douteux, mais il me semble parfois tellement évident.

L'homme est mortel et par là même nous devons tous mourir un jour. Certains ont des maladies graves comme la séropositivité et donc doivent en principe quitter notre monde plus tôt. Doivent-ils pour autant se marteler tous les jours "c'est fichu, je vais mourir" et par là même bousiller ce qui leur reste à vivre ?

Personne ne peut dire quand ils passeront "l'arme à gauche" et leur voisin en pleine santé



peut mourir d'un accident avant eux.

Pour ma part, j'ai tout misé avec LA TERRE DU MILIEU sur l'ATARI parce que chaque matin quand je vois les commandes, produits, courriers, news qui arrivent dans notre boîte aux lettres, je me dis "nous sommes encore là" et tant que nous en aurons la volonté, nous serons toujours là.

Bien sûr tous les mois, nous perdons un petit peu d'utilisateurs qui passent ailleurs, seulement cela se passe aussi chez APPLE qui sort toujours de nouveaux modèles, qui soutient ses développeurs et a une politique offensive. Si nous baissons les bras, nous aurons perdu et grâce à nous Bill GATES sera un peu plus le maître du monde.

Alors OUI, nous faisons de la résistance, mais cela n'est pas forcément déprimant. Nous ne sommes peut-être plus l'ordinateur numéro 1 en France, mais nous avons gagné notre liberté. L'esprit qui se dégage de notre univers est unique et cela même les amigaïstes nous le concède. L'organisateur du salon AMIGA est d'ailleurs venu au FORUM ATARI et a constaté que la solidarité, l'enthousiasme et la vivacité du monde ATARI étaient sans rapport avec celle de l'AMIGA. Peut-être cela vient-il du fait qu'ATARI FRANCE n'ayant jamais fait grand chose pour nous, sa disparition est passée sans deuil (contrairement à l'Allemagne, très soutenue par ATARI DEUTSCHLAND), ayant l'habitude de nous débrouiller tout seul.

Quoi qu'il en soit, je n'en tire aucune gloriole vis-à-vis des amigaïstes qui ont un bon système et travaillent sur de très bonnes machines. Je constate simplement que nous sommes bel et bien vivants et qu'il n'y a pas de raison de se démonter comme semble le faire KOCHISE.

Mais après tout, peut être que sa surprise vient-elle simplement du fait que se sentant un génie, il ne lit plus ST MAG depuis un bon moment et du coup n'a pas suivi l'évolution de notre système ?

Florent GONDOUIN
Godefroy de MAUPEOU

Envoyer vos lettres à :
ST Magazine
Florent Gondouin
BP 11 – 74310 LES HOUCHES

CALAMUS SL
PHOTOLINE
IMAGE COPY 4
DTP GRAFIKEN
INITIALE

découvrez le monde fabuleux de la PAO sur ATARI

PLANETE CALAMUS SL

MODULE MERGE
(Adequate Systems) 1465 F (93, 94, 95, 96)
Avec MERGE vous "mélangez" ensemble plusieurs cadres différents. Idéal pour les défonses.
Offre spéciale groupée avec FILTRE et PAINT pour 3 634 F

MODULE FILTRE
(Adequate Systems) 1100 F (93, 94, 95, 96)
Incontestablement, le module le plus impressionnant pour CALAMUS SL. Avec lui, vous pouvez tracer un cadre sur une série de cadre déjà existants et lancer un filtre sur ces ceux- ci. On peut également faire les ombrages réalistes. FILTRE est un module qui explose littéralement les limites créatrices de la PAO.
Offre spéciale groupée avec FILTRE et PAINT pour 3 634 F

DISQUETTE FILTRES SUPPLEMENTAIRES POUR FILTRE
(Adequate Systems) 550 F (93, 94, 95, 96)
Cinq filtres supplémentaires pour le module FILTRE : Aquarelle, Tourner, zoom, Tourbillon et Douche.

MODULE PAINT
(Adequate Systems) 2200 F (93, 94, 95, 96)
PAINT n'est ni plus ni moins qu'un module permettant de dessiner ou de faire de la retouche photo dans CALAMUS SL quel que soit le type de cadre. Vous avez le pinceau, la goutte d'eau, le tampon... Il est compatible avec les pilotes pour les tablettes graphiques à pression WACOM. Avec MERGE et FILTRE, il forme le trio indispensable sur CALAMUS SL.
Offre spéciale groupée avec FILTRE et PAINT pour 3 634 F Offre spéciale groupée avec pilote pour WACOM UD ou ARTPAD pour 2 313 F

MODULE LIGNE D'AIDE
(Adequate Systems) 550 F (93, 94, 95, 96)
Nouveau module de ligne d'aide pour CALAMUS SL.

MODULE EDDIE 2
(Adequate Systems) 1100 F (93, 94, 95, 96)
L'éditeur de texte surpuissant pour CALAMUS SL. Il permet de faire des blocs multiples et d'y appliquer une réglette ou un style de texte d'un seul coup tout en restant dans l'éditeur de texte. Son gros atout est la gestion du chercher/remplacer qui dépasse allègrement celle de PKS WRITE.
Mise à jour EDDIE 1 - EDDIE 2 pour 367 F

MODULE FEINDATEN
(Adequate Systems) 1650 F (93, 94, 95, 96)
Il se peut que vous soyez à cours de mémoire ou même de rapidité. FEINDATEN vous rendra alors de grand service en vous remplaçant votre image par une copie en basse définition sur un simple clic de souris. L'opération inverse (recharger l'image haute définition) est bien entendue possible et toute aussi simple à effectuer.

DIVERS MODULES
(Invers) 327 F
LISTES DE COULEURS PANTONE, HKS, MACAL ET X FILM.
MODULE FONT SHOW pour visualiser tous les caractères d'une police
RASTERXGEN : générateur de trame utilisant le copro donc plus rapide
SCALE IT : augmentez la taille de vos textes proportionnellement avec la taille du cadre.
SORTIER : pour faire des listes de fontes, couleurs, styles...
TYPO : corrige les défauts de certaines fontes
FADE : quatre fontes de Franck MÜLLER

DIVERS MODULES (2)
(Invers) 327 F
COORDONNÉES : Visualisez et démarrez vos coordonnées à partir d'un endroit déterminé. .
FONT SORTER : organisez et classez vos fontes Calamus et Da's Layout.
LAUFWEITEN : pas encore testé, mais cela ne saurait tarder.

MODULE POSITIONNER
(Invers) 547 F
Positionne des cadres par rapport à un axe, un autre cadre... Permet d'effecteur des placements en rotation, miroir... mais aussi de déformations progressives de taille. Les paramètres sont sauvegardables.

DIVERS MODULES (3)
(Invers) 253 F
LIGNE D'AIDES : autre module de gestion des lignes d'aide.
CHERCHER/REMPLACER STYLE DE TEXTE : Cherchez et remplacez des styles de textes sans avoir à tous les retaper. Eddie 2 le fait, mais si vous ne l'avez pas, ce module vous sera fort utile.

MODULE ALIGNEMENT
(Invers) 437 F
Permet de copier, placer, éclater, inverser... des cadres. S'apparente à Toolbox mais avec des fonctions inédites comme la répartition égale de plusieurs cadres dans un même espace ou l'éclatement de cadres rangés dans une page.

DIVERS MODULES (4)
(Invers) 254 F
CHERCHER REMPLACER CADRE ET LIGNE : permet de faire des chercher/remplacer sur des cadres ou ligne aux paramètres identiques (y compris en copie virtuelle).
MODULE SET DATE : module notant automatiquement le nom, le temps passé, la date de travail d'un document sur une page maître. Idéal pour gérer la facturation d'un document.

MODULE PERSONNALISATION
(Invers) 547 F (93, 94, 95, 96)
Module pour générer des mailings à partir d'un document et d'un fichier d'adresse. Génère également des fichiers d'étiquettes.

MODULE FRANKLIN
(Invers) 364 F (94, 95, 96)
Un superbe module pour remplacer l'éditeur de courbe de Calamus SL. Des tas de possibilité, un traitement en temps réel avec prévisualisation sur l'image.
Absolument indispensable, on ne peut plus s'en passer une fois qu'on y a goutté.

MODULE ASSEMBLAGE
(Invers) 1465 F
Un super module d'assemblage de pages pour Calamus Sl en remplacement de celui livré en standard. Idéal pour les livrets A4 et A5. Fonctionne avec Feindaten.

MODULE CALYPSO
(Invers) 4400 F
Le super module qui permet de récupérer des documents postscript dans Calamus Sl quelle que soient leurs provenances (PS, EPS, X-PRESS, PHOTOSHOP, ILLUSTRATOR, COREL DRAW...). Transforme le flasheur Calamus en flasheur universel. Indispensable au flasheur comme à l'agence graphique ayant besoin de récupérer des documents venant du MAC et du PC.

MODULE CALYPSO LIGHT
(Invers) 1098 F
Même chose que précédemment mais uniquement avec le format EPS.

MODULE MESURE
(Invers) 327 F
Permet d'effectuer des mesures précises dans Calamus SL y compris en biais. Idéal pour la création de tableau ou copie très précise de cadre.

MODULE SELECTION
(Invers) 327 F
Module permettant de sélectionner des cadres y compris sur plusieurs pages selon certains critères (type de cadre, position, taille...)

MODULE CODE BARRE
(Invers) 1465 F
Pour générer et donc imprimer des codes barres dans Calamus SL.

MODULE MAKRO MANAGER
(Invers) 265 F
Pour gérer et attribuer des macros pour des séries d'opérations dans Calamus SL.

PILOTE POSTSCRIPT LEVEL 2 IMAGE
(Adequate Systems) 2200 F (93, 94, 95, 96)
Permet d'imprimer dans Calamus SL un fichier Postscript (PS) prêt à être envoyé dans une flasheuse connectée à un Mac ou à un PC. Le fichier est une image bitmap postscript à la résolution voulue et donc sans aucune erreur postscript habituelle à ce format. Possibilité de compression LZW très efficace. Indispensable à tout "calamusien" n'ayant pas de flasheur à proximité. St Mag est flashé avec.

PILOTE D'IMPRESSION TIFF
(Adequate Systems) 1465 F (93, 94, 95, 96)
Pilote permettant d'imprimer un fichier Tiff compatible Photoshop, Freehand ou autre, de votre document à partir de Calamus. Possibilité de compression LZW très efficace.

SPOOLER TIFF POUR INTERFACE LINOTRONIC
(Adequate Systems) 2200 F (93, 94, 95, 96)

PILOTE D'IMPRESSIONS SHINKO CHC-S-445
(Adequate Systems) 2937 F (93, 94, 95, 96)

PILOTE D'IMPRESSION VDI 3
(Adequate Systems) 734 F (93, 94, 95, 96)
Permet d'imprimer dans CALAMUS SL avec le système d'impression installé dans votre ordinateur (ATARI ou MAC) : Speedo Gdos ou Nvdi. C'est un moyen d'avoir accès à l'impression à partir d'imprimantes non pilotées directement par CALAMUS SL.
Mise à jour VDI - VDI 3 : 165 F

PILOTE D'IMPORTATION PICT
(Adequate Systems) 165 F (94, 95, 96)
Pilote permettant de lire les images Pict (max 256 couleurs) en provenance du Mac

PILOTE STYLUS COLOR
(Invers) 254 F
Deux pilotes, trames et courbes de gradation & séparation pour toute la gamme Stylus Color d'Epson, y compris la Pro XI et son format A3.

PILOTE PRIMERA PRO
(Crazy Bits) 3300 F
Un pilote pour l'imprimante à sublimation Fargo Primera Pro. Un résultat tout simplement sublime

PILOTE WACOM UD-SERIE
(Adequate Systems) 550 F (93, 94, 95, 96)
Utilisez votre tablette graphique WACOM UD à pression dans CALAMUS SL grâce à ce pilote. Un plus mémorable avec le module PAINT.
Offre groupée avec PAINT pour 2 313 F

PILOTE WACOM ARTPAD
(Adequate Systems) 550 F (93, 94, 95, 96)
Utilisez votre tablette graphique WACOM ARTPAD à pression dans CALAMUS SL grâce à ce pilote. Un plus mémorable avec le module PAINT.
Offre groupée avec PAINT pour 2 313 F

FONTES BROOM
(Invers) 254 F
Quatre nouvelles fontes dessinées par Franck MÜLLER.

PACK FONTES
(Invers) 364 F
24 fontes dessinées par Invers.

PACK COURBES GRADATION
(Invers) 730 F
Un gros ensemble de trames, courbes de gradation et calibration pour Calamus SL, NT et PC mais également pour Photoshop.

TYPE2TYPE
(Invers) 730 F
Convertissez vos fontes Type 1 en Type 2.
Offre groupée avec TYPE 2.0 : 1100 F

TYPE ART 2.0
(Invers) 730 F
Dessinez ou importez vos fontes pour Calamus SL. De nombreux outils à votre disposition.
Offre groupée avec TYPE 2.0 : 1100 F

AUTRES PROGRAMMES

PHOTOLINE
1250 F
PHOTOLINE est le must en matière de dessin/retouche photo sur ATARI. Il intègre également le dessin vectoriel. Enfin un programme de ce type à la hauteur de nos machines. Jugez-vous-même : si vous faites un masque à la baguette magique, il est possible de le retoucher au pinceau puis de transformer le tout sous forme lasso retouchable encore grâce aux outils vectoriels inclus dans PHOTOLINE. Sauvez au passage le tracé de la découpe au lasso et tirez celui-ci vers une autre image, le bloc suit et ne sera pas fixé sur cette dernière tant que vous n'aurez pas entériné le collage. Une fois celui-ci terminé, charger alors le tracé du lasso et servez–vous–en comme d'un tracé vectoriel pour adoucir le contour de votre bloc.
Dans PHOTOLINE, vous trouverez également un extrudeur 3D qui permettra de créer des objets 3D sur lesquels vous plaquerez ultra rapidement une image, un dégradé à trois points en HSV et RVB, un éditeur de pinceau extraordinaire, des effets à la pelle, une grille déformable en temps quasi réel, un agrandissement/réduction sans pixelisation...
Mais tout cela n'est qu'une petite partie de ce fantastique logiciel de retouche qui fonctionne en CYMK.

IMAGE COPY 4.0
390 F
L'utilitaire graphique ultime ! Imagecopy 4.0 reconnait 30 formats différents, catalogue, convertit, visualise, modifie, imprime... et de plus, peut s'installer comme accessoire. Il vous deviendra très vite indispensable.

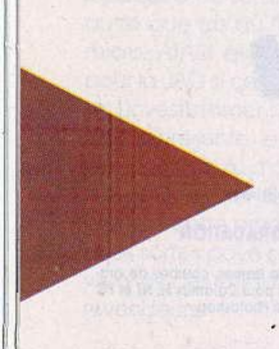
CD ROM CALAMAXIMUS
190 F
Un CD ROM entièrement dédié à Calamus SL, enfin ! Il comprend : 20 utilitaires gravitant autour de Calamus, 50 documents types, 2700 Clip Art au format IMG, 270 graphiques au format CVG, plusieurs démos de softs PAO commerciaux, 2700 fones CFN. Si vous utilisez Calamus SL, c'est obligatoire !
Le livret de toutes les fontes est disponible pour 190 F.

DTP GRAPHIKEN
190 F
Une série de cd rom de clipart avec manuel reprenant tous les cliparts aux formats EPS, CVG, PCX, IMG et TIF

INITIALE
190 F
Deux cd de lettrines à placer en début de texte par exemple.

ces produits sont en vente chez votre revendeur ou à La Terre du Milieu (port en sus)





P.A.O.

spécialiste : Patrick BONNET

CALAMUS SL'96 est là !

CALAMUS'SL 96 est sorti fin Décembre en Allemagne. La traduction française est lancée, mais vous pouvez d'ores et déjà acheter la version Allemande qui sera bien entendu échangée gratuitement contre celle dans notre langue une fois cette dernière terminée. Il existe en fait deux versions : celle avec Eddie 2 et Franklin Light ou celle sans ces deux modules additionnels.

Les tarifs sont les suivants :

CALAMUS SL'96 : 3510 F, CALAMUS SL'96 LIGHT : 2990 F, update CALAMUS SL'96 depuis CALAMUS SL'93/94/95 : 1680 F, update CALAMUS SL'96 LIGHT depuis CALAMUS SL'93'94'95 : 1100 F, update CALAMUS SL'96 depuis CALAMUS 1.09 : 2100 F, update CALAMUS SL'96 LIGHT depuis CALAMUS 1.09 : 1680 F

La version complète et les mises à jour sont disponibles chez votre revendeur habituel ou directement à La Terre du Milieu.

GdM



FILTRE, MERGE & PAINT



Encore des modules

Après les modules Eddie 2 et Feindaten, il sera question cette fois de trois modules particulièrement graphiques qui autorisent dorénavant de nombreuses opérations sur des images et ce à l'intérieur de Calamus même.

Précisons que ces trois modules permettent d'appliquer des effets sur un cadre précis quel qu'il soit, mais aussi sur un cadre spécial qu'on tracera n'importe où sur le document. On pourra donc appliquer un effet sur un ensemble de cadres, passer la goutte d'eau sur du texte vectoriel ou encore mélanger des cadres sur une partie du document déterminée par vos soins. Il en résulte un potentiel créatif fabuleux et irréalisable avec la combinaison classique logiciel de retouche/logiciel de PAO. Ces trois modules démontrent une fois de plus, si besoin s'en faisait sentir, la puissance de Calamus SL.



Le module "Filtre"

Modifier par un traitement mathématique les valeurs d'origine de chaque pixel d'une image (ou d'une portion d'image sélectionnée) représente ce qu'on appelle filtrer une image. Le module "Filtre" permet, comme son nom l'indique, de réaliser ce travail sans avoir à quitter Calamus.

Il est accompagné d'une "quatorzaine" de filtres prêts à l'emploi (dont 5 sur une disquette optionnelle). On y retrouve les plus classiques (médian, inverser, piquer, etc.) mais également quelques curiosités dont je parlerai plus loin.

Chaque filtre dispose de ses propres paramètres modifiables à loisir, ce qui bien évidemment en augmente l'étendue des possibilités.

Il est également possible, avant de filtrer définitivement l'image (pas de "Undo", filtrez des copies...) de modifier son format (au sens taille et résolution).

A noter que le filtre Libre (matrice 5x5) est compatible avec les filtres du même type de Da's Picture.

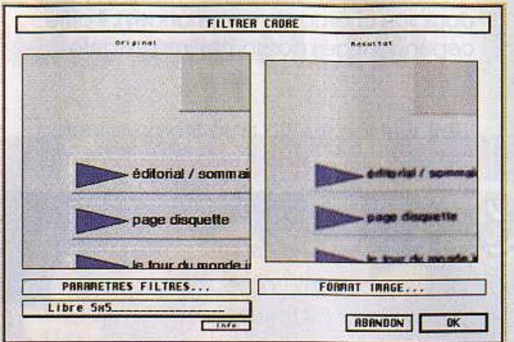
Arrivé dans le module, un double clic sur l'un des filtres (chargés auparavant) ouvre une fenêtre. Celle-ci est composée de deux parties contenant, l'une vignette de l'image originale, l'autre une partie agrandie de l'image telle quelle sera après action du filtre.

Ceci se révèle très commode pour juger de l'effet avant de le valider définitivement et compense largement l'absence de ""undo". Cependant, certains filtres n'offrent pas cette prévisualisation.

Un clic sur la partie agrandie permet de passer de la vue de l'image filtrée à la vue originale et inversement afin de mieux juger encore de l'effet obtenu. Dans ces conditions, il sera difficile d'être surpris par un effet d'autant plus qu'un

clic sur une partie précise de l'image réduite provoque son affichage dans la partie agrandie.

Quelques filtres plus exotiques que de coutume méritent un détour. Ainsi en va-t-il du filtre "douche" qui peut, selon les paramètres, produire un effet correspondant à la vision de l'image au travers d'une vitre dépolie (mouillée dans le cas d'une cabine de "douche", non ?). Le filtre "tourbillon" permet d'appliquer un... tourbillon plus ou moins accentué à l'image, selon d'assez nombreux paramètres (linéaire, logarithmique, selon courbe de gradation). Le filtre zoom (est-ce encore un filtre ?) va permettre de modifier la taille de l'image, avec un facteur d'agrandissement/réduction pouvant être différent selon l'axe horizontal ou vertical, avec adaptation automatique de la nouvelle taille et de la nouvelle résolution.



Tous les "PAOistes" ne disposent pas obligatoirement d'un logiciel de retouche puissant dont les possibilités en ce domaine sont sans nul doute bien supérieures (par ex. masquer une partie de l'image ou encore cibler le domaine du filtre (N.D.L.R. : en fait c'est possible en retravaillant sur le double du cadre masqué avec un cadre bitmap dont le dessin du masque est réalisé avec PAINT)) mais si leurs besoins se limitent à des manipulations simples et globales ne nécessitant pas une mise en oeuvre trop complexe, le module "Filtre" est le module qu'il leur faut !

Le module "Paint"

Retoucher une image, ce n'est pas seulement la filtrer. Le module Paint est en quelque sorte le complément du filtre précédemment évoqué.



Sa richesse fonctionnelle est étonnante compte tenu de la place qu'il occupe (sur le disque dur aussi bien qu'en mémoire). Le fait qu'il fonctionne en parfaite symbiose avec son hôte, qu'il profite au mieux de sa puissance (retoucher avec le zoom de Calamus : une aubaine) y est sans aucun doute pour quelque chose.

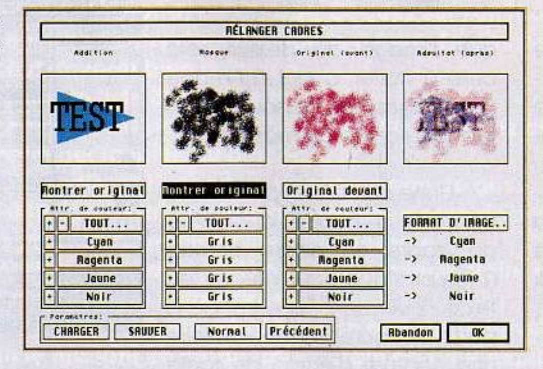


Outils

Et pourtant, au premier abord, avec ses 4 champs de commandes qui ne débordent guère d'icônes, il ne dégage pas une impression de grande puissance ! Les outils qu'il propose sont le crayon, l'eau, le doigt, le "brouilleur" ainsi qu'un densimètre.

Ce n'est que lorsqu'on accède au réglage des paramètres de chaque outil que l'on commence à percevoir la richesse des possibilités.

Qu'on en juge ! La taille, l'intensité et la force de chaque outil peuvent être réglées. L'effet pourra n'agir que sur certains plans de couleur. Mieux encore : si l'on dispose d'une tablette graphique gérant les différences de pressions, il devient alors possible de régler l'effet dans l'éditeur de courbes afin de simuler de nombreux "outils" tels que la craie, l'aérographe, le marqueur, etc.



Copier

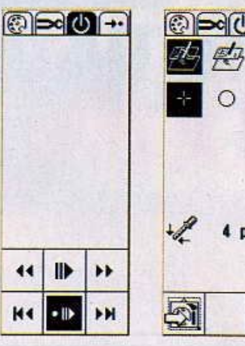
Quant au copieur, dernier des outils disponibles, il permet, après avoir pointé une partie de l'image, de la reproduire ailleurs. Mais là où cela devient encore plus intéressant, c'est que si l'on pointe hors de l'image, la copie se fera de même. Il devient ainsi très facile d'intégrer par exemple du texte ou du graphisme vectoriel présent par ailleurs sur la page dans l'image que l'on édite !

Undo

Enfin du Undo dans Calamus !!! Et ce, selon deux modes. L'un permet d'annuler la dernière modification (classique). Mais l'autre permet d'annuler les unes après les autres (ordre chronologique inverse) toutes les modifications apportées depuis la dernière activation de "l'enregistrement". Très pratique pour revenir à l'étape intermédiaire satisfaisante ou encore pour procéder à des essais combinant des effets appliqués les uns après les autres. A noter que cet Undo est également présent dans Eddie 2.

Notez également qu'avec le densitomètre, un clic droit de la souris envoie la couleur pointée dans la liste des couleurs utilisées dans Calamus. Il est donc possible de travailler du texte (ou autre) dans la gamme de ton d'une image du document.

Ce module rend possibles des retouches simples, des montages relativement aisés à mettre en oeuvre, tout ceci sans avoir à sortir de Calamus (j'insiste !) dans lequel il est parfaitement intégré. C'est réellement une solution intermédiaire pour qui ne souhaite pas se lancer dans le monde ardu de la retouche d'images et dans la maîtrise de logiciels complexes que cela implique. Accompagné du module "Filtre" il peut largement subvenir aux besoins les plus courants en ce domaine.





Merge

Troisième larron graphique, le module "Merge" n'est pas d'un abord facile. Spartiate dans sa présentation (2 icônes dans son champ de commandes), il offre cependant des possibilités intéressantes.

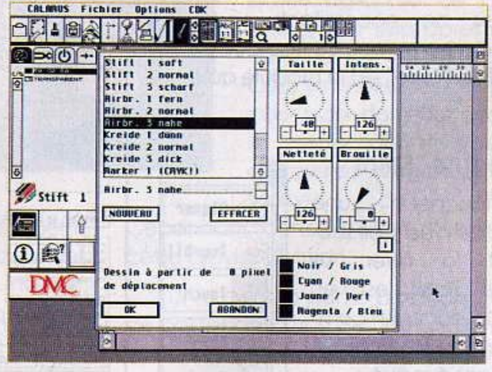
Sa vocation est en effet de "mélanger" des images. On part du principe que l'image du dessus sera celle à traiter, quant à l'image (les images) du dessous, elle(s) fera(ont) office de masque.

L'une des icônes permet de convertir n'importe quel type de cadre en cadre bitmap (bien pratique pour intégrer du texte, "coloriser" "une image à partir de cadres surface ou faire une capture d'écran de toute ou une partie de la page avec un cadre spécial), l'autre ouvre la fenêtre où tout se passe.

Dans celle-ci, on dispose de plusieurs vignettes qui affichent l'état de l'image, des masques et du résultat final. Pour chacune, il est possible de choisir un niveau de couleur ou un mode de couleur, ainsi qu'un pourcentage. L'étrange alchimie s'opère alors en temps quasi réel afin de permettre la visualisation de l'effet obtenu. Ceci est bien venu car de nombreuses expérimentations sont nécessaires afin de bien comprendre "comment ça marche".

Mais le jeu en vaut la chandelle et les applications ne dépendront plus alors que de l'imagination créatrice de l'utilisateur.

(Exemple : une image de la tour Eiffel "mergée" avec trois cadres surface de manière à "imprimer" le drapeau tricolore sur ce symbole national...)



Alors ?

Ces trois modules (en français, faut-il

le souligner...) s'intègrent de manière cohérente à Calamus. De plus, ils se complètent de manière intelligente (traiter globalement une image dans "Filtre" avant de la retoucher ponctuellement dans "Paint").

Certes, ils n'offrent pas toutes les fonctionnalités d'un programme spécialisé, mais sont en mesure de satisfaire les besoins basiques d'une majorité d'utilisateurs.

Autrement dit, ils offrent une alternative intéressante à qui ne veut investir ni en temps ni en argent dans un logiciel spécialisé et ce sans compter sur le potentiel créatif qu'ils offrent par leur traitement total et direct de tous les types de cadres qu'ils soient isolé où non.

faites vos ombrages réalistes avec FILTRE

La suite ?

Elle devrait enfin livrer dans ces colonnes un test complet de Calamus 96, si ! En attendant...

Patrick BONNET

FILTRE, PAINT, MERGE
modules pour Calamus SL
FILTRE 1100 F
PAINT 2200 F
MERGE 1465 F,
FILTRE + MERGE + PAINT 3 634 F
édité par La Terre du Milieu
216, rue de l'Essert 74310 Les Houches
tél. 04 50 54 59 41

- traitement dans Calamus SL, grandes possibilités créative, interaction totale avec Calamus SL
- pas de traçé vectoriel dans Paint, pas de Undo dans Filtre

les trucs de LA TERRE DU MILIEU

A l'heure où CALAMUS SL'96 débarque avec le module MASQUE en standard, voici un truc extrêmement utile qui m'a été donné par Laurent de SCAP : comment faire un détourage automatique en vue de masquer parfaitement un objet pour incrustation sur un fond.
On considérera une image objet (celle à masquer) et une image fond.
1) votre objet "à découper" doit être sur un fond blanc.
2) faites une copie de l'image objet.
3) sélectionnez cette copie.
4) allez dans le menu cadre en section 2.
5) cliquez sur l'icône de paramétrage des courbes de gradation.
6) tracez une courbe comme suit : la courbe doit former une ligne à niveau O de gauche jusqu'à "presque à droite". En effet il faut laisser une barre verticale quasiment collée à droite et au niveau maximum. Le but de l'opération est de contraster au maximum l'image afin qu'il n'y ait de blanc que le blanc à 100%. Pensez à tracer votre courbe pour chaque couleur et donc de cliquer sur les trois composantes RVB afin de ne la dessiner qu'en une seule fois. Si votre objet est en CYMK, il faudra la tracer composante par composante soit en quatre fois.
7) sauvez la courbe sous le nom "masque", elle pourra ainsi vous resservir ultérieurement.
8) sortez de l'éditeur de courbe de gradation.
9) Si votre image est complètement noire, c'est que vous n'avez pas laissé assez de "marge" à droite lors du traçage de la courbe. Votre objet doit être complètement noir (ou presque) sur fond blanc.
10) Si votre objet comporte quelques points blancs ou rouges (ce qui est plus courant), rien n'est perdu grâce au module PINCEAU (livré en standard avec CALAMUS SL) ou mieux PAINT.
11) On suppose que PINCEAU (PINSEL en allemand) est chargé. Cliquez sur son icône.
12) choisissez une taille de brosse en rapport avec les retouches à faire. En cas de grandes surfaces, l'icône "brosse carrée dimensionnable" peut s'avérer bien adaptée.
13) sélectionnez une couleur noire dans la liste des couleurs.
14) cliquez sur votre objet "noir" et peignez les parties à "boucher". Si vous avez choisi la brosse dimensionnable, le premier clic vous permettra de déterminer la taille du pinceau.
15) si vous avez le module bridge, convertissez l'image en image niveau de gris.
16) Ca y est le masque de l'objet est tip top ? Faites à tout hasard une copie de celui-ci dans le clipboard. Cela pourra s'avérer utile pour un ombrage avec le module filtre par exemple.
17) cliquez sur le module masque et masquez votre objet puis son masque. Votre objet devient alors parfaitement détouré et vous pouvez le placer sur un fond de votre choix.
18) Si vous avez le module FILTRE, vous pouvez également faire un ombrage de votre objet avec le filtre FLOU en utilisant une copie de l'objet noir et en le mettant en mode transparent comme expliqué dans le numéro 112.

Godefroy de MAUPEOU



spécialiste : Frédéric THIRARD

SERVICE DEMOS

Je vous rappelle l'adresse du service démos (ça ne peut pas faire de mal)

SERVICE DEMOS – Frédéric THIRARD
35, chemin des beaux vents
95610 Eragny sur Oise

Et n'oubliez pas de joindre un timbre pour les demandes de liste, merci !



démos et encore des mots

Le mois dernier nous avions eu peu de News, et bien ce mois-ci est très semblable au précédent.

En effet, malgré les deux coding-parties qui ont eu lieu récemment, il n'y a que peu d'infos, et les productions ne sont pas encore disponibles.

Pour autant cela ne vous empêchera pas de lire l'interview de Sector One, ainsi que les quelques infos du mois.

Par contre c'est un peu pauvre en images, il faut bien le reconnaître.

ET LES CP ALORS ?

Bien que la LTP (Lucky and Tigrou Party) et la Volcanic 3 aient eu lieu, il y a quelques semaines, à l'heure où j'écris ces lignes très peu d'infos me sont parvenues.

En ce qui concerne la LTP, j'attends des photos et les productions Atari de la part des organisateurs (ben alors Ribbon, tu dors ?).

Un petit compte-rendu sympa en vue, avec je l'espère un test de démos.

Coté Volcanic 3, les quelques infos qui ont filtré me permettent d'affirmer que la party était dans l'ensemble sympa, avec une bonne vingtaine d'Ataristes.

Etaient présents : Sector One, Popsy Team, NLC, Typhoon, Trisomic Dev. (Kor et Zerkman, un petit coucou au passage) et même des gens de STraTOS (ben oui, il y en a qui ont de la chance, leur rentrée universitaire se fait pas durant un week end de CP !).

Question production, on peut dire que c'était mieux que la Saturn (il n'y a pas de mal) puisque UNE intro Falcon a été présentée par le groupe Popsy Team.

Félicitons les pour leur travail, j'espère pouvoir tester cette intro le mois prochain.

ET A PART CA ?

Et bien à part ça, pas grand-chose, le monde de la démo semble encore un peu figé : pas de nouvelles productions en vue, les sites Internet des grands groupes de démos ne changent pas beaucoup...

Et puis il y a des productions que l'on attend toujours : TooNs avait prévu un petit quelque chose qui n'est toujours pas sorti.

Adrénaline annonçait qu'ils sortiraient une prod vers la fin de l'année histoire de se refaire la main après la O-TENTYK (qui je le rappelle est allégée par rapport au projet initial pour cause de crash de disque dur).

Or, on ne voit rien venir de ce coté non plus.

Il faut dire que la plupart des démomakers sont étudiants, et ont en cette période beaucoup de travail (tout comme moi d'ailleurs) ce qui fait que les productions mettent du temps à sortir.

Vivement les beaux jours et les C.P. de l'été.

A ce propos je rappelle que la Saturn 5 doit avoir lieu vers les mois d'avril/mai, pour plus d'infos je vous conseille d'aller jeter un coup d'oeil sur la rubrique *demo du 3615 RTEL.

TIENS, IL A PAS ENCORE PARLE DU SERVICE DEMOS

J'y viens !

Première chose : la liste des démos disponibles devrait être prochainement sur la disquette de STMag !

De plus, cette liste sera aussi accessible via Internet, sur le site de STMag (http://www.stmag.pressimage.fr).

Comme je m'occupe de ce site, si vous avez des idées, n'hésitez pas à m'écrire (à ce sujet voir la nouvelle adresse en encadré), à envoyer un mail (thirard@linux.utc.fr) ou encore à me contacter Minitel en Bzl DEUFR sur 3615 STMAG et 3615 RTEL.

TOUT DE SUITE LA SUITE

Passons maintenant à la traditionnelle interview, ce mois-ci c'est Sector One qui a répondu à mes questions...

Notez qu'ils ont fait l'interview séparément, ce qui explique que certaines réponses se recoupent.

HELLO : avant de commencer, faisons un énorme Greetings à tous les membres de SECTOR ONE actif et non actif, qui sont sur d'autres plates-formes ou sur Atari

Présentez-vous (chacun son tour) : depuis quand faites-vous partie de SECTOR ONE ? Comment avez vous rejoins le groupe, et quelle est votre fonction à l'intérieur du groupe ? quelle

ville habitez-vous ?

– HELLO : Christophe VILLENEUVE, Bourges (18). Je suis avant tout codeur, relations publiques, rédacteur d'articles... Bien sûr je fais quelques graphs et ziks mais je préfère laisser tout cela aux personnes spécialisées du groupe. Je suis rentré dans le groupe au moment où j'en cherchais un car les anciens (groupes) n'étaient plus actifs ou pas motivés.

– ST GHOST : Je suis dans Sector One depuis 1992. Je suis rentré grâce à Fred1 qui était en contact avec Jedi. Ma principale activité est le code mais aussi un peu la musique (mais rien qu'un peu). J'habite près de Bourges (18) mais je suis étudiant à Montluçon (03).

– EDO : mon pseudo est EdO (20 ans, étudiant en économie, beaux, musclé, etc...). Je suis dans SECTOR ONE depuis 2 ans. Avant, j'étais un membre virtuel de ACCS mais suite à certains problèmes... Cela dit, j'étais en contact avec HELLO, il m'a proposé de le rejoindre.

Je dessine principalement (bitmap et bientôt POV) J'habite à Maisons Alfort (94).

-DMA SC : je m'appelle STEMPELL Mathieu et mon pseudo est DMA SC. Comme bécane j'ai un MEGA STe (j'ai eu mon premier ST à l'âge de 9 ans ! Enfin, il était à mon père. Il s'en servait à son boulot. Des tonnes de ST ! Ils appréciaient surtout son côté MULTIMEDIA !! 8–).

Je suis dans Sector One depuis 8 mois environ, avant j'étais dans le groupe NOTEC (personne ne le connaît, normal on a rien est sorti !!!).

J'ai découvert le DBE Tracker de ST GHOST et dans la doc, il se disait intéressé par l'échange de modules soundtracks. Je lui ai écrit et quand NOTEC fut bel et bien mort (avant on était plutôt mort-vivants... désolé...), il m'a invité à rentrer dans SECTOR ONE.

Je suis musicien en soundtrack, eeeeeet ... c'est tout.

J'habite dans la ville du Mée sur Seine, en Seine et Marne (77) près de Melun.

Qui est le fondateur de SECTOR ONE ? A quelle occasion le groupe a-t-il été crée ?

– HELLO : à ma connaissance, ce doit être Jedi ou ODC (Hi !, les mecs)

– STGHOST : je crois que Jedi et ODC sont les fondateurs. Mais je ne suis rentré qué bien plus tard dans le groupe donc je ne connais pas toute l'histoire.

– EDO : mystère et boule de gomme, je débutais à l'époque

– DMA SC : Hoola ! Ca fait bien longtemps ! Je n'en sais rien du tout et je suis sûr qu'à l'époque où le groupe a été créé je ne savais même pas ce qu'était une démo (sérieux !!!).

Quelles sont vos productions jusqu'à maintenant ? et les projets en cours ?

– HELLO : sous ce pseudo et de ces... 3-4 dernières années : pour la partie démo, on peut citer entre



autres DMA COMPIL 1.3 et 2, FELIX DEMO, DAWN OF POWER (Intro 96 Ko à la Gigafun 96), et aussi un petit quelque chose pour MOSTLY HARMLESS de MJJ PROD (HI !).

Pour les projets, une demo en langage C (RIRE). Concernant la partie plus professionnelle, c'est-à-dire les utilitaires, je peux vous citer RENOUVEAU ENVELOPPES (Une nouvelle version est actuellement disponible), le shell pour AVIO3O et le WIM AVI pour la société PARX.

Cependant, d'autres productions existent mais sont inconnues du grand public ATARI car elles tournent sur d'autres machines ou proviennent de commandes...

Mais juste un dernier petit point qu'on va signaler : des articles dans la presse en général (Diskmags, fanzines et Mag...)

– ST GHOST : j'ai réalisé des music-disks (Sector One Music Disk 1 à 8), DMA Compil, des slide-show (Manga dreams 1 & 2, My Asian Ladies Collection) et je travaille actuellement sur un soundtracker (DBE Tracker), un player d'AVI (AVIO3O) et un WIM AVI pour la société PARX. Il y a aussi une petite démo (Felix demo) et une preview d'intro sortie à la Gigafun96.

– EDO :j'ai collaboré avec ST GHOST à 3 slides (mon ancien pseudo est Zoby One). On a fait Mangas Dreams 1 et 2 ainsi que My Asian Ladies Collection. Je prépare avec Exyl, un codeur GFA, un petit jeu shareware (soundtrack...) et j'allais oublier Intro 96 Ko à la Gigafun 96

– DMA SC : la Zik de l'Intro 96 (Gigafun 96). Des modules, des modules et encore des modules. Normal pour un musicien soundtrack !!! S'ils y en a qui en veulent pour leurs productions, qu'ils demandent, je leur en fait. Pour les projets, je vais faire les musiques d'un jeu créé par EXYL (qui a déjà sorti un jeu qui se trouvait sur un disk ST MAG, ça s'appelait HEXAGON). Pour les projets du groupe je ne sais pas trop, mais ça se précisera !

– HELLO : 2 productions sont vraiment en cours : 1 animation AVI réalisée sur ST grâce au WIM AVI, et une autre production (pas de nom) sûrement pour la Volcanic party 3 (NDLA : Ils étaient bien à la Volcanic mais ont bossé sur leur player d'AVI et donc il n'y a pas eu de prods).

Que pensez-vous du monde Atari en général et de la scène démos en particulier ? Que pensez-vous des nouvelles machines et des clones ? (Hadès, Phoenix)

– HELLO : Le monde Atari n'est plus comme avant (pour les démos), il faut compter sur les autres plates-formes (PC, Amiga...). Certaines machines (PC par exemple) grâce à leur puissance permettent de faire des choses très sympathiques mais pourraient faire beaucoup mieux (surtout en utilisant l'ASM et non le Pascal ou le C). Pour le monde Atari, c'est un secteur qui s'essouffle, mais tout à fait prêt à repartir vers de nouvelles aventures... Concernant les clones,

c'est très intéressant surtout si ces machines dépassent les originaux (Sniff !!!) et surtout rivalisent avec d'autres marques.

Pour les nouvelles machines, je ne peux m'empêcher de penser à une machine à Base de Power PC comme une Be Box mais un Power Computing m'irait très bien. Je vous signale juste que pour les personnes (comme moi) qui bossent sur 3 ou 4 machines différentes, il est préférable d'avoir tous ces systèmes sur une seule (gain de place).

– STGHOST : le monde Atari est fantastique : il ne survit que par ses adeptes. Aucun fabriquant de PC ne pourra jamais voir ça. Les clones montrent que nos machines ont encore un bel avenir. L'Hadès est un monstre de calcul idéal pour les images de synthèse (si seulement il y avait Lightwave sur Atari...) et le Phoenix a l'air d'être également très intéressant car il apporte des nouveautés par rapport aux autres clones.

Par contre je trouve la scène démos à bout de souffle en ce moment... J'ai d'ailleurs moi-même un cruel manque d'idées pour la prochaine intro. Il est en tout cas agréable de voir que quelques démos acceptent enfin les Falcon accélérés...

– EDO : ATARI ? Ils ont tout laissé tomber ces cons. Remarque, heureusement qu'il reste des passionnés pour remuer notre petit monde (Centek et les Clones)

La scène n'est plus au top mais j'aime cet esprit underground. Sur PC, on ne peut pas percer (il y a trop de monde et les demos ne fonctionnent que sur un PC sur 10 et je sais de quoi je parle !)

Les clones ont l'air intéressants mais ils semblent trop orientés pro à mon avis. Et puis, le Fric...

– DMA SC : et ben, moi je suis toujours avec mon MEGA STe et même s'il y a pas mal de problèmes de comptabilité avec les programmes ST/STe, il est quand même cool. Quand je vois que sur PC je ne peux pas lancer une seule démo sans que ça plante ... Je me dis que quand même sur ATARI on a beaucoup moins de problèmes ! En ce moment le monde ATARI stagne, mais pour qu'il remonte il faudrait un peu plus d'activité de la part de tout le monde !

scène demos : Bon, sur FALCON il y a pas mal de démos qui sortent, c'est cool OK. Mais pour ma part, vu que je suis sur STe, c'est vraiment dommage, dommage qu'il n'y ait pas plus de bonnes démos qui soient sorties. Si on compare avec l'AMIGA (les anciens, pas les 1200), il y a beaucoup moins de bonnes productions sur STe, j'entends par bonne production une démo avec beaucoup d'effets, bons gfxs, bonne zik et SURTOUT, BON DESIGN ! Car là encore, on n'est pas sur PC. Et si on compare encore une fois avec l'AMIGA, on pourrait aussi parler des jeux ! Car à part les jeux récents (UDS, AGGRESSION, ...), il y en avait aucun qui exploitait beaucoup le STe ! C'est vrai que ça à l'air d'être bien tout ce qui sort en ce moment, mais il faut que ce soit exploité. Et la encore, faudrait un peu plus se bouger s'ils veulent attirer du monde pour que ça marche. Il ne faut pas oublier que pour les 7/8 de la population française, quand on dit ORDINATEUR, ça veut dire INTEL, PENTIUM, MULTIMEDIA, PC et c'est tout !! 8–(

Nouvelles machines : moi je n'aurais jamais la possibilité d'acheter une nouvelle machine (déjà que j'ai galéré pour m'acheter ma PLAYSTATION il y a un an, je vais faire la quête !), car les FALCON et les clones sont assez cher comparés au prix des STE il y a quelques années. Et ce sont ces prix bas qui ont fais que beaucoup de personnes ont acheté un ATARI. Je connais un tas de monde près de chez moi qui ont un ST qui traîne dans un coin ...

Dans quelles CP ou autres manifestions Atariennes pourra-ton vous voir prochainement ?

– HELLO : pour ma part, j'essaye d'être présent à tous les Salons et toutes les CP (France et Étranger) mais si les CP sont tous les week-ends, je suis obligé de faire des sélections. On a pu quand même me voir à la Volcanic 3, et je serai peut-être à la prochain Saturne, et au moins une pour les CP des grandes vacances (Juillet/Août).Pour les autres, j'attends les invites.

– STGHOST : La Volcanic Party 3 près de Clermont-Ferrand (63)....J'y vais tous les ans avec Hello.

– EDO : On m'a vu au Forum Atari 2. Si une CP se prépare en Région Parisienne, je verrais

Le mot de la fin ?

– HELLO : le monde informatique bouge, reçoit des coups de partout mais quels que soit l'orage ou la tempête annoncée, l'Atari reste impénétrable et continue son bonhomme de chemin... Longue vie à l'Atari.

– STGHOST : Vive Atari !!! Je ne peux plus supporter les PC de l'IUT... Même mon STE compile plus vite qu'un 386 ! Chers ataristes, continuez à faire vivre vos machines... Tiens au passage, je fais ma pub : un soundtracker 32 voies pour tout Atari sauf STF c'est possible, c'est pas cher, c'est le DBE Tracker.

Il ne coûte que 50F mises à jour incluses jusqu'au 31 mai, ceux qui s'enregistrent après n'y ont plus droit...

Ecrivez à :
HUGUET Denis
104bis Avenue du Général de Gaulle
18500 Mehun-Sur-Yèvre

(envoyez un disk et un timbre si vous voulez une réponse)

EDO : restez fidèles au TOS : stoppons les crackers ! Un gros Kikko à ma copine Stéphanie.

Et surtout : bougez-vous pour que le Tos survive !

– DMA SC : ST MAGAZINE avec un CD-ROM (ça justifierait le prix !!!)

+ de superbes démos exploitant à fond le STe

+ des jeux à 150 F chez FRONTIER (pppppffff ! 300 pour un jeu ...)

+ des FALCONs à 600 F 8–)

... ou gratuit !

= belle vie (Ce serait la belle vie !)

Message aux musiciens soundtrack *

Faites encore des modules en 4 voies (c'est là qu'on reconnaît un bon musicien, celui qui arrive à faire un mod 4 voies avec beaucoup de profondeur dans la zik c'est un as ! Avec 32 voies, c'est largement plus facile !!).

– HELLO : La prochaine démo de SECTOR ONE arrive... Alors tournez la page, elle est testée juste derrière. (NDLA Heu, ben non en fait, elle est pas encore sortie).

Pour tous contacts, une réponse est assurée :

BBS Brazil, BBS ATDT, NeST (Christophe Villeneuve @ 90:801/1.9) AtariNet (Christophe Villeneuve @ 51:902/1.9), RTEL (bal HELLO ‹–‹–rarement)

VOILA VOILA

Bon, il n'y a certes pas beaucoup d'images, mais avouez que l'interview était consistante !

On se retrouve le mois prochain, avec en principe des infos sympas sur les CP passées et à venir (à ce propos commencez à réserver vos place pour la Place to Be à Pau cet été).

Et puis il devrait y avoir également des tests de démos bien fraîches et surtout un cahier complet sur la réalisation d'une démos : méthode, rôle de chacun, étapes importantes, connaissances à avoir si vous voulez vous lancer...

En attendant éclatez vous bien sur votre Atari !

Frédéric THIRARD
thirard@planete.net

93 produits exceptionnels
édités et traduits par LA TERRE DU MILIEU
pour le plus grand bonheur de votre ATARI.

MUSIQUE

INTERFACES JAM
Les interfaces JAM permettent de sortir et d'enregistrer jusqu'à 8 pistes analogiques en même temps sur votre Falcon avec une qualité sonore phénoménale.
JAM 8 OUT : 2450 F
JAM 8 IN : 2690 F
JAM PRO 8 OUT : 2990 F
JAM 2 IN FOR PRO : 2790 F
JAM PRO 2 IN 8 OUT : 4680 F
JAM PRO 8 IN 8 OUT : 5680 F
JAM PRO 8 IN 8 OUT XLR : 6350 F
JAM 2 IN 8 OUT compatible STUDIO SON, CUBASE AUDIO, LOGIC AUDIO, DIRTY SOUND, QUINCY, AUDIO TRACKER, DIGITAL TRACKER
JAM 8 IN 8 OUT compatible CUBASE AUDIO 2.06, AUDIO TRACKER et très bientôt QUINCY, STUDIO SON, DIGITAL TRACKER.

JAM SAMPLE CLOCK
Deux horloges respectivement à 44.1 Khz et 48 Khz se connectant sur le port DSP de votre Falcon : 290 F pièce.

JAM FAST CARD
Rallonge buffer pour port cartouche. Changez de cartouche sans éteindre votre Atari. Idéal pour ceux qui possèdent Cubase et Zero X par exemple : 350 F

JAM DOUBLE FAST CARD
Comme au dessus, mais avec deux ports cartouche et un inverseur pour passer de l'un à l'autre sans rien débrancher :45 F

QUADERNO FALCON
Un séquenceur comme vous n'en avez encore jamais vu. Décuplez vos possibilités créatrices avec cet outil fabuleux aux possibilités absolument insoupçonnées : 2990 F

BATCHER
L'outil idéal du musicien atariste sur scène. BATCHER lance vos morceaux de musiques sur l'appui d'une simple touche et configure automatiquement votre setup par la même occasion : 390 F
Très prochainement, version avec patchbay midi 16in/16out.

VOXX
Transformez votre Falcon en vocoder haut de gamme équivalant à un système hard d'un prix beaucoup plus élevé : prix 900 F

GRAPHISME

L'INFOGRAPHE
Vous êtes en panne d'outils pro et de renouvellement sur votre ST ou votre Falcon, ne cherchez plus : L'INFOGRAPHE va littéralement booster votre ordinateur en le transformant en station graphique telle que vous n'osiez l'imaginer : prix 690 F

IMAGE COPY 4
L'utilitaire graphique par excellence. Une rapidité et une qualité graphique exceptionnelle. Des formats graphiques à tout va et surtout la possibilité de faire de véritables catalogues de vos images. Dispos très prochainement.

PAO

PHOTOLINE
Voir publicité PAO..

BACKGROUND CD
Un cd de texture de plus ? Peut-être, mais un cd de très haute qualité destiné aux professionnels de l'édition et du multimédia. Cent photos digitalisées et libres de droit égrènent celui-ci chacune en deux versions : multimédia (640*480) et PAO (1536*1024). BACKGROUND est livré avec un catalogue de ces photos.
Idéal pour la PAO, le multimédia, la graphisme, l'image de synthèse...

CD ROMS DTP GRAPHIKEN
Une collection de 6 cd roms de clip arts pro avec livret catalogue pour chaque cd : 160 F pièce

CALAMAXIMUS
Le cd dédié à CALAMUS SL : 20 utilitaires et modules, 50 documents CDK particulièrement utiles, 2 700 fontes (avec catalogue papier en option), 270 graphiques vectoriels CVG, 2 300 clip arts et des démos de plusieurs logiciels de PAO dont CALAMUS SL 95 : 190 F

MODULE ET PILOTES CALAMUS SL
voir publicité PAO

MULTIMEDIA

RAINBOW II MULTIMEDIA
Le logiciel qui transforme votre Falcon en station multimédia. Des outils graphiques inédits (peinture à l'huile, aquarelle...), de la retouche 16 bits ultra-rapide, des créations d'animation, de l'échantillonnage & retouche sonore et l'assemblage du tout en présentations multimédias pour 590 F seulement. Incroyable non ?

INFOPEDIA
Enfin une encyclopédie multimédia sur ATARI. Que vous ayez un FALCON ou un ST, vous accéderez enfin au CD ROM multimédia (sons, musiques, animations, liens hyper textes, impression, ATLAS, fontes Speedo, fonctions de recherches évoluées...). Ne regardez plus l'ordinateur de votre voisin, profitez du vôtre. CD ROM en anglais : 590 F

HEALTH PACK
La santé par le multimédia. Tous les médicaments, les maladies et le corps humain expliqués sur ce cd rom en anglais : 348 F

UFO II
Tous sur les ovnis. Il y a même des fichiers d'animation AVI où on est censé voir ces derniers. Cd rom en anglais. Voir pack ACM.

SPACE MISSION
Un superbe cd rom en anglais sur l'histoire de la conquête spatiale : 258 F

WORLD WAR II
Tout sur la deuxième guerre mondiale : 290 F

MPC WIZARD
Un peu de tout, en multimédia et toujours en anglais s'il vous plait. Voir pack ACM

PACK ACM :
MPC WIZARD + UFO II + TIME ALMANACH
La compil prix budget : 390 F

QUICKCAM ATARI
La Quickcam enfin sur ATARI ! Cette petite caméra en forme d'oeil se branche sur le port cartouche et vous affiche dans une fenetre en 64 niveaux de gris, tout ce qu'elle voit devant elle. Idéal pour la surveillance d'un local, la visioconférence... Prix : 1599 F

CD ROMS

CD ROM ATARI FOREVER 1
Un cd bourré à craquer de clip-arts (1300), images (3500), échantillons pour crazy sound (500), fichiers MOD (610), de DP (plus de 1100), d'utilitaires et de photos (43) : 220 F.

CD ROM ATARI FOREVER 2
La suite du précédent. 1200 DP, 20 images de fond pour la PAO, des tonnes de clipartss & cadres divers, des photos et des DP enregistrés comme Gamepacket II, Lottofee Angelique, Tele Tariffe : 220 F

CD ROM COMPENDIUM
Le Fameux Compendium, ouvrage de référence de tous les programmeurs atariens, plus des utilitaires, démos, fichiers AVI de jeux JAGUAR, LINUX 68K, MINT, GhostScript et surtout des logiciels pour PORTFOLIO : 190F

CD ROM BIRD OF PREY
Le cd rom du falconniste. Tous les DP et démos qui le concernent sont là. Ni images, ni sons, ni MOD, rien que de l'utile et indispensable : 190 F

LINUX 68 K 2.0
Le cd qui reprend tout Linux pour Atari. Régulièrement remis à jour : 349 F

THE COMP. ATARI MINT
Tout Mint, le GNU!C, Oasis, XaAes... Le paradis des amateurs de multit¨ache sur nos machine : 290 F

NET BSD
La release 12 de NET BSD, le fameux clone d'Unix, avec en prime une version spéciale Hadès : 199 F

X PLORE
350 TIF, 221 fontes CFN, près de 300 clip arts et des tas de DP : 169 F

ALPHA
On ne présente plus le Delta, cd qui a fait fureur à sa sortie. Contient les versions enregistrées de Poison, Before Dawn, Bozkite et Kundendirektor : 190 F

GAMMA
La suite de l'Alpha avec Poison, Turnus, 1stGuide, Rolfi, The Original, Lazaz, Laser Design Professional et Easy Pgp en versions enrgistrées. A cela s'ajoute des tas de DP, 1000 fontes True Type, 1000 fontes Calamus, des animations, des utilitaires... Bref la totale ! 249 F

DELTA
Troisième épisode de la série Whiteline contenant Cypress, Kandinsky, Bellini, Procurator 2, Music Channel, Printing Press Gold editio, Madress, Chaos Unlimited Gem, C.A.G. et Graphbase en version enregistrée plus les incontournables 800 fontes Calamus, 800 fontes True Type, Linux 68 K, jeux, démos, animation... Encore la totale ! 190 F

OMEGA
Dernier Opus de la série. Contient Jan, 1stGuide, Vesal, Procurator 2, Chronos, Gemview, Ultimûo et Kundendirektor+ en versions enregistrées, ainsi que des DP à foison, le pack GNU C++, 3000 cliparts, 500 graphiques Internet, Linux 68 K, Povray 3.0, 50 jeux pour Falcon et Ste, des animation... Encore et toujours la totale : 190 F

TRANSMISSION
La version intégrale de Golden Island, de Turboblanker, les démos de lla Fried Bits 3, des jeux et des démos Falcon, des logiciels graphiques et musicaux, des sons, images, animations... 99 F

GAMBLER
400 jeux pour Falcon et TT. Cela se passe de commentaires !!! 199 F

SDK
Tout ce qu'il faut pour déveloper sur Atari : Assembleur, Basic, Eiffel, Forth, Fortran, Lisp, Mi, Modula2, Oberon, Pascal, Perl, Prolog, Smaltalk... 329 F

JUST CALL ME INTERNET
Tout ce que l'Atari compte de programme pour Internet. Indispensable à qui veut naviguer sur le réseau : 190 F

CLASSIC
Un cd étonnant vous porposant de métamorphoser un Mac ou le Pc de votre voisin en consoles Atari 7800, 2600, 800XL... avec près de 400 jeux mythiques : 190 F

DIVERS

EXTENDOS 2.4
La référence en matière de pilotage de votre lecteur de cd rom : 190 F

CALLIGRAPHER GOLD
Un intégré vectoriel à un prix imbattable. Tableur, traitement de texte, processeur d'idées, dictionnaires, correcteur syntaxique anglais... Bref la totale pour 490 F

FACE VALUE
Super bibliothécaire pour Basic GFA : 349 F

LE GUIDE DE L'ATARI
Le livre qui vous ouvrira enfin les portes de toute la puissance de votre ATARI. Que vous soyez débutant ou utilisateur confirmé, la réponse à vos questions est dans LE GUIDE DE L'ATARI : 150 F

ces produits sont disponibles chez votre revendeur ou directement à LA TERRE DU MILIEU (port en sus)



graphisme

spécialiste : Godefroy de MAUPEOU

pratique révolution !

POV 3.0 offre de nouvelles primitives CSG ; parmi celles-ci, deux seront particulièrement appréciées : les objets "lathe" et "sor" obtenus par rotation d'une courbe autour d'un axe. Les modeleurs offrent souvent la possibilité d'obtenir de tels objets à partir d'une courbe saisie par l'utilisateur. Cependant, la plupart du temps, l'objet obtenu est formé d'un maillage de triangles (lissés ou non) avec les inconvénients que cela comporte (imperfections en gros plan, encombrement mémoire, lenteur des calculs de rendu).

Fidèle à sa philosophie, POV 3.0 nous offre des surfaces de révolution (c'est comme cela qu'on les appelle) qui sont de vrais objets mathématiques, tout comme les autres primitives telles que la sphère ou le tore. Le rendu est parfait quel que soit la distance de l'observateur à l'objet et ces primitives peuvent être utilisées dans toutes les opérations CSG (union, différence, intersection, merge) pour obtenir des formes plus complexes ; en bref : le bonheur !

LATHE

La syntaxe d'un objet "lathe" est la suivante (les options facultatives sont mises entre crochets) :

```
lathe{
    [ linear_spline ou quadratic_spline ou cubic_-
spline ] NOMBRE_DE_POINTS,
    <POINT_1>, <POINT_2>, ..., <POINT_n>
    [ sturm ]
    ../..
}
```

Les points de la courbe sont définis par des coordonnées à deux dimensions x et y ; la rotation se fait autour de l'axe des y. Par défaut la courbe a le type "linear_spline" : c'est une simple suite de segments. Pour obtenir une courbe lissée il faudra choisir entre les types "quadratic_spline" et "cubic_spline". Pour une courbe quadratique passant par deux points on se sert de la pente du segment précédent pour déterminer la courbure du segment courant. Cela explique que le premier point de la liste ne soit pas visible : il n'est là que pour donner la courbure du premier segment. On constate cependant une nette discontinuité en chaque point de connexion due au fait que les pentes des segments situés de part et d'autre d'un point sont différentes.

Les "cubic splines" apportent la solution à ce problème en prenant en compte à la fois la pente du segment précédent et celle du segment suivant. Le passage d'un segment à un autre se fait en douceur. Le premier point mais aussi le dernier de la liste ne sont pas visibles puisqu'ils ne servent que de points de contrôle pour le premier et le dernier segment.

L'option "sturm" fait appel à un algorithme de calcul plus poussé mais plus lent et n'est nécessaire que dans le cas des "quadratic splines" si des erreurs de rendu apparaissent.

SOR

Ce deuxième type d'objet, dont le nom est formé par les initiales de "Surface Of Revolution", semble faire double emploi avec le précédent, mais il n'en est rien. La syntaxe des objets "sor" est la suivante :

```
sor {
    NOMBRE_DE_POINTS,
    <POINT0>, <POINT1>, ..., <POINTn-1>
    [ open ]
    [ sturm ]
    ../..
}
```

Ce type d'objet est un "lathe" de type "cubic_spline" optimisé c.à.d PLUS RAPIDE à

calculer. Comme c'est un "cubic spline" le premier et le dernier point de la liste ne sert que de points de contrôle. L'option "open" permet d'obtenir un objet ouvert aux extrêmités qui ne pourra plus être utilisé en CSG, puisqu'il est impossible de déterminer ce qui est l'intérieur et ce qui est l'extérieur de la forme obtenue.

Comme chaque médaille a son revers, les objets "sor" imposent une contrainte assez importante : la courbe de point de ne peut pas se replier sur elle-même. Dit de façon plus mathématique : à chaque point de l'axe de rotation il ne correspond QU'UN POINT AU PLUS de la courbe.

Par exemple vous pourrez créer la forme extérieure d'une bouteille, mais pas son vide intérieur. Pour l'obtenir il faudra procéder par CSG (différence de deux objets "sor") ou utiliser un objet "lathe".

Vous devez donc fournir une liste de points classés par altitude croissante

Atelier poterie !

L'image de ce mois représente trois poteries, chacune étant un objet "lathe" de type "cubic spline". Le listing commence par ces quelques lignes peu habituelles :

```
global_settings {
 ambient_light <1,1,1>
 assumed_gamma 1.8
 max_intersections 64
 max_trace_level 10
}
```

L'instruction "global_settings" sert à regrouper tous les paramètres globaux d'un script. On y retrouve les instructions "max_intersections" et "max_trace_level" qui jadis étaient auparavant des directives commençant par un "#". On y trouve aussi des nouveautés comme "ambient_light" qui sert de réglage général de luminosité ambiente, ou "assumed_gamma" qui permet de préciser une correction gamma indépendante de la plate-forme sur laquelle sera calculée l'image.

Un peu plus loin dans le script, on trouve entre autres la caméra et les deux sources de lumière de la scène. La deuxième source lumineuse sert ici d'éclairage d'appoint : comme je ne voulais pas qu'elle projette d'ombre, j'ai utilisé le nouveau mot-clé "shadowless" :

```
light_source { <0.95, 1.88, 0.47>
               color rgb <0.41, 0.27, 0.22>
               shadowless
}
```

On trouve pour finir les définitions des poteries obtenues par rotation de "cubic spline" ; par exemple voici comment est décrite la première poterie. La courbe est calculée à partir de 12 points de contrôle, ce qui donne 12-3=9 segments courbes. L'instruction "rotate <90,0,90>" est due au fait que nous sommes dans un système de coordonnées "left handed" (axe des z vertical).

```
lathe{
 cubic_spline
 12
 <0.00, 0.00>,
 <0.02, 0.00>,
 <0.07, 0.03>,
 <0.09, 0.08>,
 <0.07, 0.14>,
 <0.03, 0.19>,
 <0.01, 0.25>,
 <0.02, 0.27>,
 <0.02, 0.30>,
 <0.01, 0.30>,
 <0.01, 0.28>,
 <0.00, 0.26>
 rotate <90,0,90>
 translate <0.10, -0.40, 0.0>
 texture { Blanc }
}
```

A bientôt !

Philippe Lafargue
lafargue@pratique.frmprise

le lexique de la 3D (suite)

material map (POV)
Projection d'un fichier graphique sur un objet (projection plane, sphérique, cylindrique ou torique). A chaque pixel de l'image est attribuée une texture qui est fonction de sa couleur.

merge (POV)
Opération CSG ressemblant à l'union à la seule différence que seules les surfaces externes sont conservées, ce qui est utile pour des objets translucides.

mesh (POV)
Maillage de triangles en général généré par un modeleur.

metallic
Propriété des reflets d'une texture : ceux-ci sont de la couleur de la texture au lieu d'être de la couleur de la source lumineuse.

normal map (POV)
Un fichier graphique projeté sur un objet est utilisé pour perturber les normales à sa surface. On obtient ainsi des irrégularités de surface complexes (en creux ou en relief). A chaque couleur du fichier graphique est attribuée une perturbation de normale.

omnimax
Projection de type "fish-eye" à 180 degrés dont l'ouverture est limitée en hauteur ; ce type de projection est prévu pour les salles de projection en dôme telles que celle de la Géode et du Futuroscope de Poitiers.

IMAGE COPY 4

Image copy est un utilitaire d'image qui permet d'effectuer de multiple opérations sur les images. Cet utilitaire, qui fonctionne aussi comme accessoire, ravira beaucoup de graphiste car IMAGE COPY est rapide, très RAPIDE par rapport à d'autres logiciels pachydermiques.

LE PACK

Image Copy est livré dans une enveloppe accompagnée de son livret (logiciel et documentation en français), accompagné de deux disquettes d'installation. La première disquette contient le programme proprement dit, et la seconde contient, elle des exemples d'images de différents formats.

La documentation de 44 pages est assez claire et est, je pense, suffisamment explicite pour les moins initiés.

Tous est simplement expliqué, le mode RVB et CYMK, le mode compressé etc. Néanmoins si les principales fonctions sont expliquées, la documentation n'explique jamais les sous menus et explique encore moins les options de chaque fonction, on aurait aimé à la place de l'explication de chaque format d'image, une explication des différentes trames... On y trouve, certes, des détails intéressants qui auraient pu être remplacés par des renseignements plus importants.

FONCTIONS DU LOGICIEL

Image Copy est un utilitaire qui regroupe plusieurs fonctionnalités. On peut visualiser les images, les imprimer, les convertir (avec option conversion en chaîne), capture d'écran, catalogue.

Image copy a surtout l'avantage de fonctionner en accessoire permettant sous calamus par exemple de convertir une image TGA en TIFF 6.0 ou de visualiser le catalogue d'un CD par exemple.

ENVIRONNEMENT

Image Copy est censé fonctionner sur tous les environnements TOS, fonctionne sous GEM. Toutes les boîtes de dialogues fonctionnent en fenêtre, et permettent ainsi le fonctionnement du multitâche et une parfaite compatibilité avec Magic. Les cartes vidéos sont acceptées, néanmoins seule la carte Crazy dot est bien confirmée dans la documentation (NDLR : je confirme également pour les ATI/NOVA et ET 4 000).

FORMAT D'IMAGE

Qui dit logiciel d'image, dit formats d'import. Les formats sont nombreux et comportent enfin des versions complètes comme le TIFF 6.0 tant demandé par les utilisateurs de logiciel PAO, le GIF est bien géré et le JPEG assez rapide.

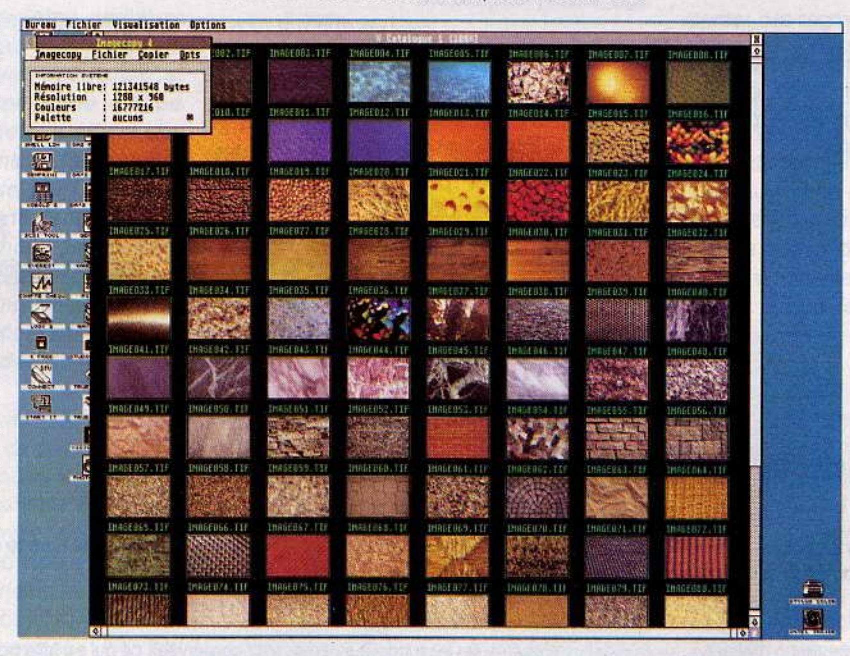
Voici la liste des formats reconnus par Image Copy 4 Art Director (ART), Calamus Bitmap (CRG), Dega, Gif, Amiga IFF, IMG, JPEG, Mac PAINT (MAC), Neochrome (NEO), Bitmap PC (BMP), Paintbrush PC (PCX), PIC, PIXART (PIX), Portable Bitmap, (PBM, PGM, PPM), Prism Paint (PNT), RSC (ressource Gem), Spectrum (SPC), Targa (TGA), TIFF, Tini (TNY), MTV raytracer, Photo CD, Sun Raster, TMS, XGA.

VISUALISER LES IMAGES

On peut visualiser les images quel que soit, le type d'affichage que l'on possède.. Bien sûr, si vous chargez l'image en 16 millions de couleurs avec un affichage 16 couleurs, vous obtiendrez ladite image, mais en version tramée. L'affichage des images est indépendant de l'impression. Ainsi si vous possédez une Stylus Color sur ST, vous pourrez imprimer cette image en 16 Millions de couleur (ton tramé) en 720 Dpi, tous en visualisant en 16 couleurs 320x200.

IMPRESSION

L'impression se fait grâce à des trames évolutives (à configurer, soit par défaut) que ce soit en couleur ou en noir et blanc. Le résultat est absolument impeccable et il est bon de noter que le mode 720 Dpi est également reconnu pour la série des Stylus Color..



CONVERSION

Conversion simple

La conversion peut se faire d'un format donné vers un autre format, soit d'un certain nombre de couleurs à un autre nombre de couleur. Vous pouvez ainsi convertir une image 16 Millions de couleur en une image 256 Couleurs.

Image Copy gère très bien les conversions de couleur en opposant une série d'options qui permettent d'obtenir des palettes systèmes, fixes ou adaptatives et pouvant, par la suite, tramer l'image si nécessaire, avec des formats de trame différents (stucki, flood Steinberg, trame ordonné...). Ces options sont primordiales et d'un résultat très surprenant. Les options de trame ne sont pas conseillées pour une utilisation en PAO. Néanmoins l'effet visuel est satisfaisant pour un affichage vidéo.

Conversion en chaîne

On peut en effet choisir une liste de fichier, pour ensuite les convertir en un format spécifique. Cette fonction très pratique pose quelques problèmes quand certaines images sont bugguées. En effet ImageCopy retourne au bureau si une image comporte un mau-

vais format de fichier. Les images sauvegardées dans un mauvais format de fichier sont pourtant nombreuses car elle proviennent de programmes qui sauvegardent mal ou à moitié les images lorsque le disque dur est plein.

Grâce à Image Copy on peut résoudre pas mal de problèmes. En effet le Tiff est le Format le plus utilisé. Quelle que soit la plate-forme que vous utiliserez, vous rencontrerez toujours le TIFF. S'il est aussi divers c'est parce qu'il propose de multiples services au programmeur en incluant énormément options (on peut même sauvegarder le nom du scanner, une courbe de gradation, le nom de l'auteur, le mode de mesure...). De plus ce format sauvegarde toutes les informations de façon très flexible (l'en-tête n'a pas de position fixe). Ainsi tous les logiciels sauvegardent leur propre format TIFF, et le chargent donc comme ils peuvent. Calamus par exemple ne charge que certain formats TIFF, et d'ailleurs pas toujours correctement. Image Copy prend tous les TIFF, même les plus exotiques, grâce à des routines qui s'adaptent au format et les sauvegardent proprement. Le TIFF "lavé de ses impuretés" pourra ainsi être repris par tous les logiciels acceptant ce format.

Bien sûr Image Copy accepte le format Tiff 6.0 et la compression RLE et LZW

CAPTURE D'ECRAN

On peut, grâce à des combinaisons de touche, effectuer une capture d'écran. Ces captures peuvent être effectuées, soit sous GEM soit sous TOS et permettent même de délimiter la portion d'image que l'on veut découper.

CATALOGUE

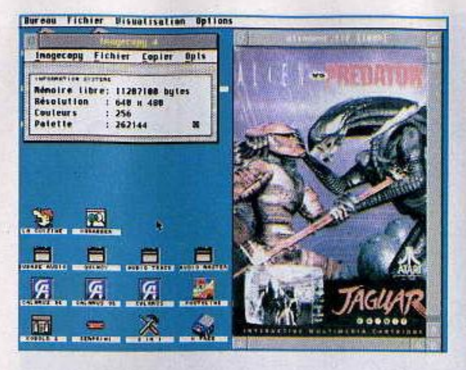
On peut cataloguer des images (jusqu'à 40 par page), et ledit catalogue. Cette fonction se standardise enfin peu à peu dans tous les logiciels graphiques. Notez que, contrairement à Vision Dock, la visualisation des vignettes est toujours parfaite dans quelle résolution que ce soit grâce à un tramage en cas de nombre supérieur de couleur sur l'image par rapport à celui de la résolution choisie.

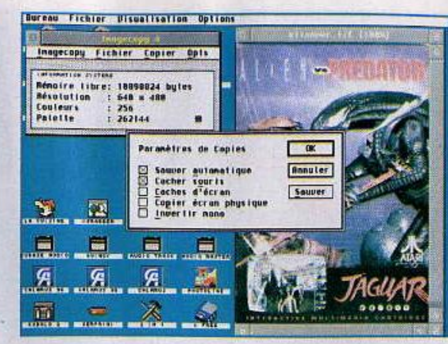
OUTILS

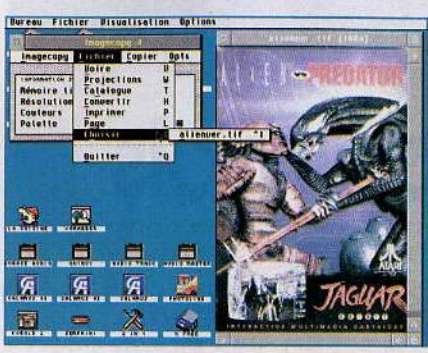
Image Copy 4 propose en bonus quelques outils permettant d'effectuer quelques opérations sur les images (notamment : zoom, rotation, contraste, luminosité).

EN CONCLUSION

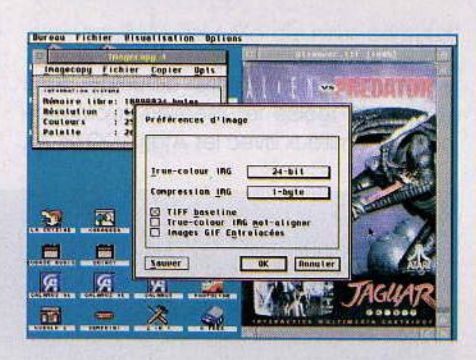
Image Copy est un logiciel puissant et rapide qui possède surtout le très net avantage de fonctionner parfaitement sur toutes les plates-formes. On regrettera simplement le manque d'outils et d'effets spéciaux sur les images. On aurait aimé aussi effectuer une rotation sur une série d'image (outils en chaîne...). Image copy n'en reste pas moins un très bon produit qui satisfera tous les graphistes et utilisateurs avide d'image. Quant aux "paoïstes", ils trouveront là un gestionnaire d'image qui leur sera on ne peut plus utile.



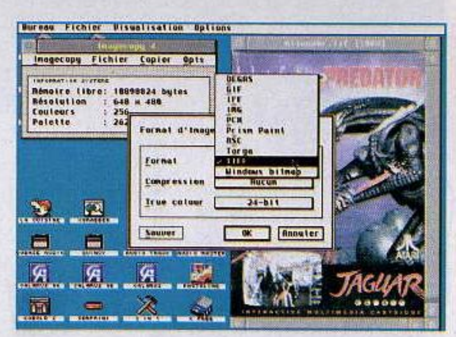


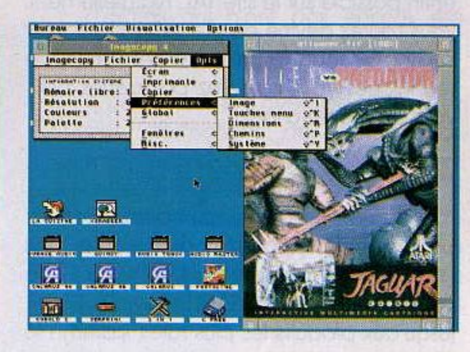












Florent GONDOUIN

IMAGE COPY 4

toutes machines

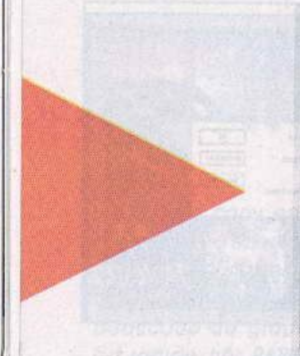
prix : 390 F

édité par La Terre du Milieu

216, rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES

► rapidité, accessoire, catalogue, qualité d'impression, indispensable

► pas d'effets en chaines



communication

spécialiste : Hervé PIEDVACHE

STARCALL en Français !!!

PARX sort le super logiciel de communication STARCALL.

Ce programme est un véritable miracle à lui tout seul puisqu'il permet d'envoyer et de recevoir des fax, d'avoir un émulateur de terminal, de faire son propre BBS et même son serveur vocal pour, nous chuchote-t-on, vraisemblablement moins de 500 F (sous réserve).

Voilà, à n'en pas douter, un logiciel qui devrait se vendre comme des petits pains.

Un événement que nous devrions saluer en toute logique le mois prochain.

GdM



le WEB du mois

http://www.netlink.co.uk/users/markn/p_menu.html

Une adresse bien longue pour un site qui porte un nom très simple : TAL. Ne me demandez pas ce que cela veut dire, c'est expliqué nulle part !

TAL est un service complètement dédié aux produits de la marque ATARI. Il va assurément passionner les mordus dont vous devez certainement faire partie...

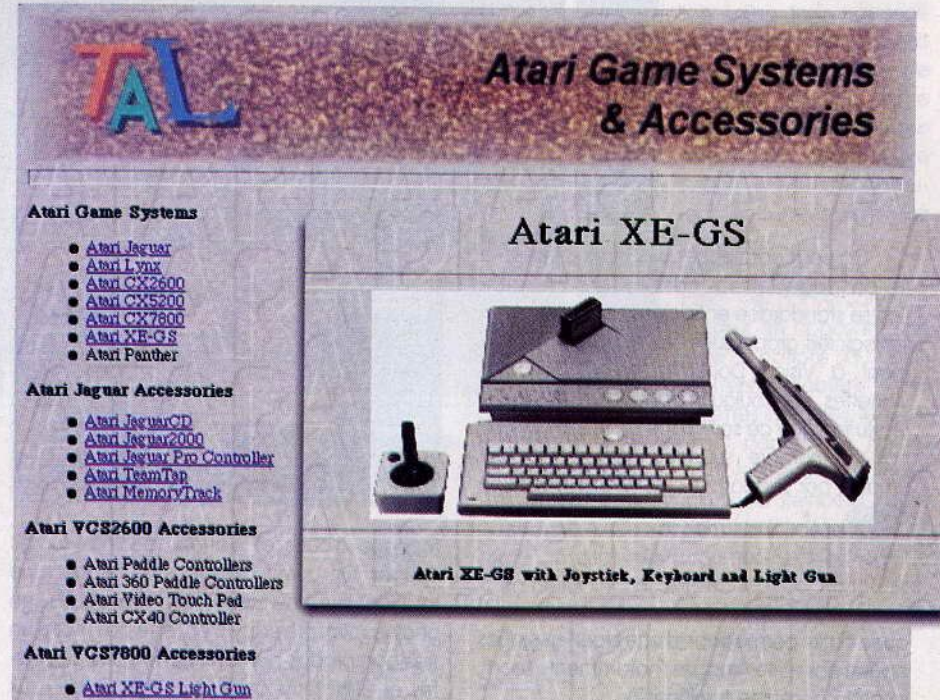
Tout savoir, ou presque, sur les créations de la Corp depuis sa création, c'est enfin possible sur le site TAL. Naturellement, vous l'aurez deviné ce site est entièrement en anglais, mais se limitant à des descriptifs techniques vous ne serez pas gênés pour vous promener à loisir.

16/32 bits

Rien n'a été laissé au hasard. Bien sûr on trouve le détail des produits les plus récents de la gamme 16/32 bits, du ST de base et affiliés, MegaST, STE, Portfolio, STacy, jusqu'aux produits les plus rares, comme le STylus, alias ST-PAD, machine portable à base de STE équipée d'un stylo optique, comparable au Newton d'Apple, et le ST Book, véritable ST portable. On trouve aussi le TT030, Falcon030, mais également pour la gamme 32 bits l'ATW, machine sortie d'on ne sait où dans la tête des ingénieurs d'Atari et équipée d'un système d'exploitation Unix. Chaque fois, pour chaque catégorie on retrouve également les périphériques fabriqués par Atari et associés aux produits. Les Megafile (disque dur), SLM (imprimantes), les écrans, mais aussi le si peu diffusé CDAR, l'un des tout premier lecteur de CD-ROM pour Atari.

8 bits

Avant les machines actuelles, Atari avait déjà réalisé les premiers micro-ordinateurs familiaux avec les Atari 400/800, la gamme XL, puis la XE. Vous retrouverez le détail de chacun des produits, et comme préalablement vous pourrez aussi retrouver les périphériques rattachés. C'est d'ailleurs avec un véritable étonnement que l'on découvre certains produits comme les modems Atari. Et c'est avec nostalgie que l'on regarde les lecteurs de



cassettes qui nous auront fait passer tant de temps auprès de nos machines.

Dans la majorité des cas, vous pourrez profiter d'une photographie du produit, de plus ou moins bonne qualité, mais qui saura facilement vous rappeler de profonds souvenirs. Souvent le produit est accompagné de descriptions précises et détaillées sur chacun des principaux composants de la machine.

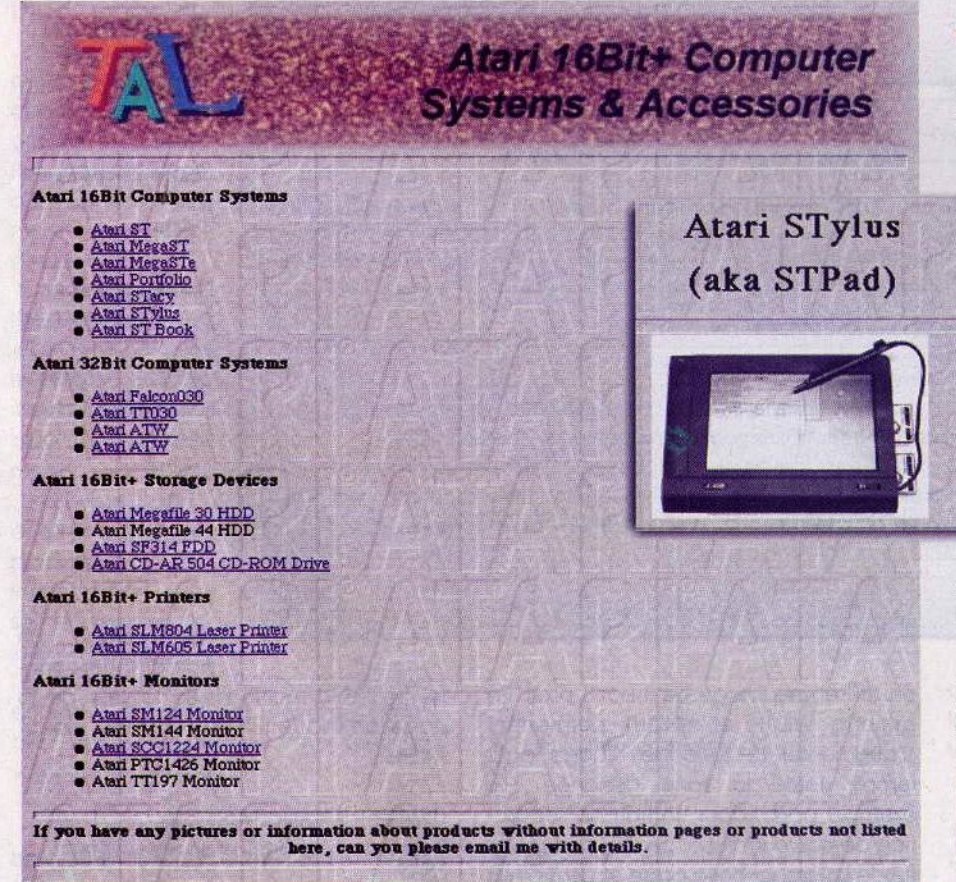
Consoles

La marque Atari est encore encrée pour un grand nombre d'esprits comme étant uniquement productrice de machines de jeux. Les consoles y sont assurément pour beaucoup dans cet état de fait, avec la console la plus vendue au monde la VCS2600. Alors, la présentation des consoles devient un véritable régal, lorsque l'on retourne quelques années en arrière pour se pencher sur les consoles XE-GS, et autres CX2600/5200/7800, en passant naturellement par le Lynx et au final la Jaguar. Une fois de plus on retrouve les accessoires qui accompagnaient les consoles, joysticks divers et variés, mais aussi les fameux pistolets laser avec lesquels nous réalisions déjà des combats virtuels.



Etonnant aussi de voir les descriptifs précis de chaque machine, pour s'apercevoir qu'un malheureux processeur 6502 nous procurait un tel plaisir, alors qu'aujourd'hui nous sommes à la recherche de puissance incomparables.

Une RAM de 64Ko qui nous paraissait fabuleuse et qui est si dérisoire aujourd'hui, bref que de nostalgie sur ce site et quelle belle démonstration d'Atari dans sa grande époque !



Jeux

Impossible de présenter les produits Atari sans parler des Jeux Atari. Encore à ce jour, les propriétaires des droits de la société Atari touchent des millions de dollars de royalties sur les inventions faites par la société dans le domaine du jeu. Le scrolling, de Defender par exemple, est un brevet propriété de la Corp. Le site TAL présente donc les grands classiques réalisés par Atari, de Pong à Tempest, en passant par Pole Position, ou Centipède.

Calculatrices

Eh oui Atari a aussi produit des calculatrices, aussi petites que bêtes, et souvent peu esthétiques. Deux modèles vous sont présentés sur le site, mais il en existe d'autres qui n'ont pas encore été référencés.

A ce propos, si d'aventure vous aviez des informations, des documentations techniques, des photographies, ou bien encore des idées à fournir pour aider ce site, et lui permettre de s'amplifier, son auteur est ouvert à toutes offres pour compléter sa déjà très vaste présentation des produits Atari.

Seule véritable absence du site, les productions PC Compatibles d'Atari qui sont laissées sous silence peut-être là aussi par manque d'information...

Bref, si vous êtes un fervent admirateur, ou plus simplement un passionné, n'hésitez pas à fréquenter le site TAL pour tout connaître des productions Atariennnes.

Hervé Piedvache
herve@parx.frmug.fr.net



le language HTML (10)

Trucs et Astuces

Les auteurs du HTML ne se doutaient certainement pas qu'il était possible d'obtenir des effets surprenants en détournant l'usage qu'il était fait de certains tags.

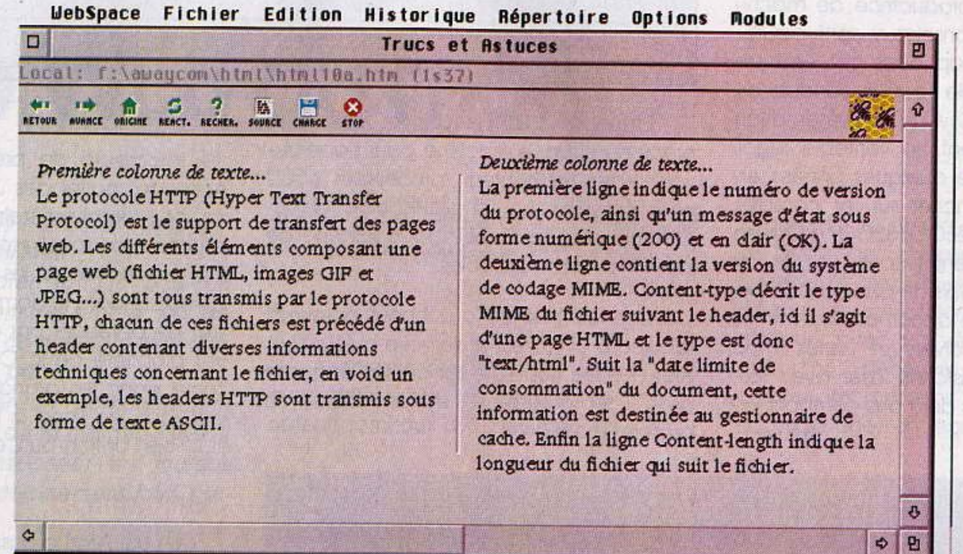
Tracé de lignes

Il est possible de tracer une ligne horizontale à l'aide du tag HR. Les attributs SIZE, WIDTH et NOSHADE permettent par ailleurs d'en modifier l'aspect général. Essayez par exemple ce code.

```
<HR SIZE=100
WIDTH=2>
```

Vous aurez tracé un trait vertical plutôt qu'horizontal. Utilisé seul, cela ne peut servir à grand-chose, puisque HR ne peut recevoir du texte de part et d'autre. En revanche intégré au sein d'une table, cela devient particulièrement intéressant.

```
<TABLE BORDER=0
WIDTH=45%>
<TR><TD>
Première colonne de
texte...
<TD WIDTH=10%>
<HR WIDTH=2 SIZE=200>
<TD>
Deuxième colonne de texte...
</TABLE>
```



Evidemment, il y a un défaut. SIZE ne pouvant être exprimé qu'en pixels, il est impossible d'ajuster la hauteur du HR à la hauteur du texte présent dans les autres colonnes.

Autre méthode

On peut aussi tracer des lignes à base d'images. La méthode est simple :

WebSpace Fichier Edition Historique Répertoire Options Modules
Trucs et Astuces
Local: f:\awaycom\html\html10b.htm (1s16)
RETOUR AVANCE ORIGINE REACT. RECHER. SOURCE CHARGE STOP

Ceci est le texte à encadrer.
Le protocole HTTP (Hyper Text Transfer Protocol) est le support de transfert des pages web. Les différents éléments composant une page web (fichier HTML, images GIF et JPEG...) sont tous transmis par le protocole HTTP, chacun de ces fichiers est précédé d'un header contenant diverses informations techniques concernant le fichier, en voici un exemple, les headers HTTP sont transmis sous forme de texte ASCII.

on utilise une image de 1 par 1 pixel, les attributs WIDTH et HEIGHT permettent d'augmenter la taille de l'image pour remplir toute la zone désignée. Par exemple pour tracer un trait de séparation de couleur bleue, centré, de la moitié de la largeur de la page et de 3 pixels de haut, il suffit d'utiliser le code suivant.

```
<IMG SRC="pt_bleu.gif" WIDTH=50% HEIGHT=3>
```

Où "pt__bleu.gif" est une image GIF représentant un point bleu (1x1 pixel). Il est possible d'employer des images de plus d'un pixel si on le souhaite, mais ce n'est pas une nécessité.

Encadrer un texte

Il est possible d'encadrer un texte, ou même aussi quelques images. Il suffit pour cela d'utiliser une table à un seul élément.

```
<TABLE BORDER=1
CELLPADDING=2
CELLSPACING=5>
<TR>
<TD>
Ceci est le texte à encadrer.
</TABLE>
```

N'oubliez surtout pas de placer TR et TD, sinon le browser, quelqu'il soit, générera des défauts d'affichage.

Largeur de paragraphe

Pour créer un paragraphe centré et de la moitié de la largeur de la page, un usage judicieux du tag P peut suffire.

```
<P WIDTH=50% ALIGN=CENTER>
Ce paragraphe réduit en largeur est aussi centré.
</P>
```

En n'oubliant surtout pas de terminer le paragraphe par ‹/P› pour revenir au formatage normal. Cependant, il existe des browsers HTML qui ne supportent pas cette syntaxe, on peut alors utiliser une table pour obtenir le même effet.

```
<CENTER>
<TABLE BORDER=0
WIDTH=50%
CELLSPACING=0
CELLPADDING=0>
Ce paragraphe réduit
en largeur est aussi
centré.
</TABLE>
```

WebSpace Fichier Edition Historique Répertoire Options Modules

Trucs et Astuces

Local: f:\awaycom\html\html18c.htm (1s23)

RETOUR AVANCE ORIGINE REACT. RECHER. SOURCE CHARGE STOP

Ce paragraphe réduit en largeur est aussi centré.

La première ligne indique le numéro de version du protocole, ainsi qu'un message d'état sous forme numérique (200) et en clair (OK). La deuxième ligne contient la version du système de codage MIME. Content-type décrit le type MIME du fichier suivant le header, ici il s'agit d'une page HTML et le type est donc "text/html". Suit la "date limite de consommation" du document, cette information est destinée au gestionnaire de cache. Enfin la ligne Content-length indique la longueur du fichier qui suit le fichier.

Cette fois-ci, le paragraphe devra se terminer par ‹/TABLE›. Le résultat est exactement le même, si ce n'est que le code HTML sera plus gros, donc perte de bande passante.

Indentation de paragraphe

Il est toujours pratique de placer un paragraphe en retrait. Par exemple pour citer un texte, ou montrer un exemple.

Il existe un tag HTML pour cela ‹BQ›, cependant NetScape préfère ‹BLOCKQUOTE› qui est un tag maison.

Si vous voulez être sûr que votre paragraphe sera indenté quel que soit le browser utilisé, préférez l'usage du tag DL (Definition List). Bien entendu, le tag DL est prévu pour créer des listes de définitions, deux sous-tags viennent le compléter.

DT (Definition Term) colle le texte au bord gauche de la page tandis que DD (Definition Data) indente le texte d'environ 16 pixels (variable selon le browser). Cependant, si vous le souhaitez, utiliser DL et DD est une autre façon d'intenter des paragraphes. Plus fort : DD peut être utilisé régulièrement pour générer des retours à la ligne identiques à BR. Et si vous souhaitez supprimer temporairement l'indentation, par exemple pour placer un titre de paragraphe, utilisez DT.

WebSpace Fichier Edition Historique Répertoire Options Modules

Trucs et Astuces

Local: f:\awaycom\html\html18d.htm (2s62)

RETOUR AVANCE ORIGINE REACT. RECHER. SOURCE CHARGE STOP

Ceci est un premier paragraphe.
L'espace libre laissé autour d'une image peut être facilement paramétré, les attributs HSPACE et VSPACE permettent cela respectivement horizontalement et verticalement.
Deuxième paragraphe.
Vous pourrez ainsi protéger un espace de 20 pixels tout autour de l'image. A nouveau, il est possible d'utiliser une table pour effectuer ceci, cela sera alors compatible avec plus de browsers.
TITRE
Troisième paragraphe.
Cependant, la quasi totalité des browsers HTML est dorénavant compatible avec HSPACE et VSPACE, l'usage d'une table est donc devenu pratiquement inutile.

```
<DL>
<DD>
Ceci est un premier paragraphe.
<DD>
Deuxième paragraphe.
<DT>
<B>TITRE</B>
<DD>
Troisième paragraphe.
</DL>
```

Habillage des images

L'espace libre laissé autour d'une image peut être facilement paramétré, les attributs HSPACE et VSPACE permettent cela respectivement horizontalement et verticalement.

```
<IMG SRC="a001.gif"
HSPACE=20
VSPACE=20>
```

Vous pourrez ainsi protéger un espace de 20 pixels tout autour de l'image. A nouveau, il est possible d'utiliser une table pour effectuer ceci, cela sera alors compatible avec plus de browsers.

```
<TABLE WIDTH=0
CELLPADDING=0
CELLSPACING=20>
<TR><TD>
<IMG SRC="a001.gif">
</TABLE>
```

Cependant, la quasi-totalité des browsers HTML est dorénavant compatible avec HSPACE et VSPACE, l'usage d'une table est donc devenu pratiquement inutile.

Le tag META

Dans la deuxième partie de cet article, nous allons parler d'un tag à priori inutile, mais dont certains usages peuvent se révéler fort utiles.

Grosso modo, le tag META permet au browser HTML de disposer de variables d'environnement décrivant la page HTML. Le tag META doit être placé entre

‹HEAD› et ‹/HEAD› mais pas entre ‹TITLE› et ‹/TITLE›. La syntaxe générale en est la suivante.

```
<HEAD>
<META NAME="NOM_DE_LA_VARIABLE"
CONTENT="valeur de la variable">
<TITLE>Titre de la page</TITLE>
</HEAD>
```

Le paramètre HTTP__EQUIV peut aussi être utilisé dans META. Il permet de définir des informations qui seront ensuite transmises dans le header HTTP.

Détour par le HTTP

Le protocole HTTP (Hyper Text Transfer Protocol) est le support de transfert des pages web. Les différents éléments composant une page web (fichier HTML, images GIF et JPEG...) sont tous transmis par le protocole HTTP, chacun de ces fichiers est précédé d'un header contenant diverses informations techniques concernant le fichier, en voici un exemple, les headers HTTP sont transmis sous forme de texte ASCII.

```
HTTP/1.0 200 OK
MIME-version: 1.0
Content-type: text/html
Expires: Wed, 19 Feb 1997 21:42:22 GMT
Content-length: 6612
```

La première ligne indique le numéro de version du protocole, ainsi qu'un message d'état sous forme numérique (200) et en clair (OK). La deuxième ligne contient la version du système de codage MIME. Content-type décrit le type MIME du fichier suivant le header, ici il s'agit d'une page HTML et le type est donc "text/html". Suit la "date limite de consommation" du document, cette information est destinée au gestionnaire de cache. Enfin la ligne Content-length indique la longueur du fichier qui suit le fichier.

Revenons un instant sur le type MIME. A priori, l'extension HTM est suffisante pour que le browser WEB reconnaisse une page HTML en tant que telle. Cependant, certaines pages HTML peuvent être issues d'une génération automatique par un script CGI/BIN, dans ce cas le fichier n'a plus l'extension HTML mais plutôt une allure de ce type.

```
http://www.serv.com/cgi-bin/request?choix=3&mode=fast
```

N'hésitez pas à vous reporter à l'article consacré aux formulaires ainsi qu'à celui consacré aux CGI-BIN si vous souhaitez comprendre ce que cette URL signifie.

Retour au META

Il est possible de placer autant de tags META que l'on a d'informations à communiquer. Il existe une grande variété de variables d'environnement et d'équivalents HTTP. Nous allons nous efforcer d'en lister l'essentiel.

Variables d'environnement

GENERATOR permet d'indiquer le programme qui a servi à créer la page HTML. Si vous les éditez à la main avec QED sur votre Atari, vous pouvez placer ceci.

```
<META NAME="GENERATOR"
CONTENT="QED 3.70 / Atari Falcon 030">
```

AUTHOR permet d'indiquer qui est l'auteur du texte, ainsi que la société pour laquelle il travaille.

```
<META NAME="AUTHOR"
CONTENT="Pascal Barlier / ST Magazine">
```

INDEX TYPE est une méthode tombée en désuétude pour naviguer dans un serveur WEB. Chaque page dispose de son index et il est possible de se déplacer entre les index.

```
<META NAME="INDEXTYPE"
CONTENT="Nouveautés">
```

Equivalents HTTP

EXPIRES indique une date limite d'accès au document, le résultat sur un header HTTP est visible sur l'exemple présenté plus haut.

```
<META HTTP-EQUIV="Expires"
CONTENT="Tue, 04 May 1997 21:29:02 GMT">
```

KEYWORDS permet de spécifier des critères de recherche accessibles via le tag ISINDEX. On peut ainsi accéder très rapidement à toute partie d'un serveur WEB. Cette possibilité est tombée en désuétude.

```
<META HTTP-EQUIV="Keywords"
CONTENT="atari,tos,gem,st,tt,falcon">
```

REPLY TO est une façon de recevoir du courrier e-mail suite à une consultation de page HTML. Généralement on utilise la méthode suivante.

```
<A HREF="MAILTO:monadresse@monserveur.com>
Vous pouvez m'écrire
</A>
```

Utiliser la méthode REPLY-TO permet de ne plus présenter l'envoi d'un mail à l'auteur comme un lien HTML mais tout simplement comme une fonction du browser HTML. C'est en effet ce dernier qui prend cette information en charge. L'option "envoyer un mail à l'auteur" peut se présenter sous la forme d'une entrée de menu, d'une icône, ou être présent dans un pop-up contextuel.

```
<META HTTP-EQUIV="Reply-to"
CONTENT="monadresse@monserveur.com">
```

Bien entendu, comme il n'y a plus d'invitation à envoyer un e-mail sur la page HTML elle-même, certains lecteurs distraits risquent de ne pas réussir à vous écrire.

Vous pouvez modifier d'autres champs du header HTTP, mais cela ne présente pas un grand intérêt.

Dernière Minute

Il vous est dorénavant possible de consulter les exemples HTML publiés depuis le début de la série, ainsi que d'autres exemples. Il vous suffit d'accéder à l'URL suivante.

http://www.awaycom.ch/atos/html

Je prépare aussi un forum consacré aux trucs et astuces du HTML, de nombreux autres qui n'ont pas été communiqués dans cet article. N'hésitez pas à m'envoyer un e-mail, l'adresse est bien entendu sur la home page du serveur.

Pascal BARLIER

M&E

spécialiste : Pierre Louis LAMBALLAIS



E=M&E

EXORCISM

Tout d'abord un mea culpa et de plates excuses pour ceux qui ont téléchargé le PARX.SYS sur le WEB de PARX. Une erreur s'est en effet glissée dans quelques versions de cette archive. Pour la corriger, il suffit d'ouvrir le dossier RIM, et d'y chercher un module nommé TG1.RIM. S'il est absent de votre dossier RIM, vous pouvez souffler : vous l'avez échappé belle ! Sinon vous prenez ce module, vous le tirez à la poubelle et hop, tout rentre dans l'ordre.

BLACK MOON

Ce mois-ci pas trop de nouveautés de logiciels ni de modules. Il faut dire que le pack Fractals et les modules SEQ en import et export ont bien occupé les développeurs et que ceux-ci méritent bien un peu de repos. A noter quand même que ce mois a surtout été consacré aux négociations de licences, dont je vous parlerais d'ici quelques semaines : ces négociations portant sur des licences RIM/WIM/IFX pour des logiciels commerciaux, les éditeurs ont demandé de ne pas dévoiler d'informations, ce qui se comprend parfaitement.

LABYRINTH

Une nouvelle version du module de tramage PARX.TRM est disponible. Elle offre un meilleur fonctionnement dans certains cas. Ainsi, en cas de chargement d'une image avec volonté de remaper celle-ci (prendre une 256 couleurs, la charger en 256 couleurs mais demander un recoloriage), le TRM consomme désormais beaucoup moins de mémoire pour cette opération.

De plus, ce TRM contient des routines de type Get_Pixel (), qui permettent de faire fonctionner des outils tels que la pipette, dans des résolutions True Color sur les machines équipées de carte graphique. Attention, il ne suffit évidement pas d'avoir ce TRM pour que ça marche : vous devrez demander également une mise à jour de D2M et PICCOLO puisque à l'origine ceux-ci n'ont pas été conçus pour utiliser ces fonctionnalités du TRM.

Ce module, ainsi que quelques autres, fait partie du PARX.SYS daté du 10/03/97.

COMMUNION

Merci à toutes les personnes qui ont répondu à notre appel concernant les scanners, les drivers que vous recherchez etc. Deux appareils sortent du lot : d'abord le scanner à main Golden Image, et ensuite le scanner à plat monochrome Canon. Ce dernier était commercialisé par Human Technologie qui visiblement a eu beaucoup d'acheteurs sur ce produit.

Un module pour le Golden Image devrait donc être réalisé, mais il ne fonctionnera que sur ST, le non-fonctionnement du scanner Golden Image sur Falcon n'étant pas un problème de logiciel mais un problème de cartouche.

A noter que la Société PARX a accordé une licence de conception de RIM/WIM, à un développeur ayant déjà réalisé des outils pour la carte CHILI et désireux de faire un RIM pour piloter cette carte.

Cela devrait ravir les possesseurs de ce matériel qui sont sans arrêt en train de se battre avec les formats "exotiques" de la CHILI !

CASIO

Sans les RIM et les WIM, le monde des drivers ATARI serait quand même assez triste. Il reste cependant des outils pour lesquels les drivers se font attendre. Les appareils photos font partie de cette catégorie. Jusqu'à présent il n'y avait qu'un RIM pour le FOTOMAN de chez Logitech or cet appareil ne se faisant plus, le choix devenait plus que limité. Le problème est désormais réglé avec l'appareil photo CASIO QV dont le module existe. Malheureusement, au moment où j'écris ces lignes, notre Rédacteur en Chef adoré vient de m'envoyer un FAX sur lequel il a simplement écrit en très très gros "TES ARTICLES ! HELP !!!!" signifiant par là que je dois les rendre... assez vite !

Or le module pour le CASIO a été terminé à 15H30 et il est... 16H20. Il est donc "un peu

tard" pour en faire le test dans ce numéro, et je peux tout juste vous fournir une photo issue de cet appareil. Mais je vais quand même vous donner quelques infos sur ce que contient le pack complet :

RIM CAM

Un RIM pour charger les images au format CAM, c'est-à-dire le format interne du CASIO QV. C'est un format extrêmement compressé (une image de 320 * 240 en TC24 fait environ 22Ko !), la lecture est donc effectuée en une vingtaine de seconde minimum.

RIM QV

Module de pilotage du QV. Gère aussi bien les QV-10/20/30 que le QV-100. On voit les images en vue réduite, on choisit celle qu'on veut et hop on la télécharge vers le logiciel. Un RIM tout à fait classique, mais idéal pour utiliser sous DFORM par exemple : vous prenez une photo, vous la téléchargez, vous la morphez, tout ça sans sortir du logiciel !

– QV-LE pack comprend également un logiciel à part entière, pour gérer le QV dans sa totalité, c'est-à-dire prendre des photos en automatique, sortir des planches contacts, sauver d'un coup toutes les images de l'appareil etc. Au niveau sauvegarde, ce logiciel utilise... les WIM évidement ! Vous pouvez donc brancher votre QV sur l'ATARI et demandez à imprimer une photo en couleur : celle-ci sera transférée dans l'ATARI puis envoyée à votre CANON BJC par exemple, directement en TC24 donc avec le maximum de couleurs. Le pack est fourni avec un câble de raccordement puisque celui-ci n'est pas fourni avec l'appareil. Mais pas de panique, vous aurez plus d'infos le mois prochain ou en téléphonant chez PARX.

C'est fini pour ce mois-ci ! Je retourne prendre des photos !

Pierre Louis LAMBALLAIS



la palette sous PICCOLO

Le mois dernier je vous ai parlé du formulaire de couleurs de PICCOLO et de D2M. Ce mois-ci je ne vais vous parler que de D2M, puisque les fonctionnalités de SPRAY ne sont pas disponibles dans PICCOLO.

LE SPRAY C'EST QUOI?

L'outil de SPRAY, également nommé aérosol, est bien connu des infographistes. Il ressemble en fait à une bombe de peinture, qui projette donc des gouttelettes sur le dessin. Les réglages du SPRAY de D2M sont assez classiques, mais comme pour la palette de couleurs, c'est son utilisation et l'accumulation de petites astuces qui en font un outil fabuleux.

LES CHOIX DE BASE

Le SPRAY dispose de son propre formulaire, accessible en double cliquant sur l'icône représentant une bombe de peinture dans les outils. Il est également possible d'ouvrir ce formulaire par le menu. Le formulaire du SPRAY est placé en fenêtre, c'est-à-dire qu'il est accessible en même temps que le formulaire des lignes, des couleurs ou que votre dessin.

Dans le formulaire du SPRAY, vous pouvez régler la taille et l'intensité. La taille c'est la dimension de la surface qui pourra être arrosée. Par analogie avec une bombe de peinture, on peut dire que c'est la distance par rapport au mur que vous allez bomber. Si vous être très proche, vous aurez une taille réduite, et si vous vous en éloignez, ce sera plus grand. L'intensité, c'est la puissance du flot de peinture ou plutôt combien de gouttes seront envoyées en une pression sur le SPRAY.

Jusque-là, rien de bien spectaculaire. Vous pouvez également définir la forme du SPRAY à savoir rond ou carré. Si vous tenez enfoncé le SPRAY assez longtemps, sans le déplacer, vous produirez un rond ou bien un carré, suivant l'option choisie.

LES CRAYONS

Ouvrez maintenant le formulaire des crayons. Vous allez commencer à découvrir les différentes interactions. Ainsi le SPARY ne propulse pas de simples gouttes. En fait il propulse des gouttes dont la forme est celle du crayon. Si vous choisissez un crayon carré, vous projetez des gouttelettes carrées. Le crayon par défaut pouvant changer de taille en changeant la taille de la ligne (avec les petites flèches), vous pouvez projeter de grosses gouttes de peintures.

Comme il est parfois intéressant de projeter des gouttes de forme très bizarre, vous pouvez double-cliquer sur un des crayons pour en éditer la forme et fabriquez ainsi une bombe de peinture qui projette des petits logos ATARI par exemple.

LES COULEURS

Si vous avez bien lu l'article du mois dernier sur le formulaire de couleur, vous savez qu'il est possible de sélectionner plusieurs couleurs d'un coup, afin de dessiner avec un crayon dont la couleur va changer. On en déduit que, puisque le SPRAY projette en fait des crayons, si l'on choisit plein de couleurs pour faire du cyclage, cela va s'appliquer également aux gouttelettes projetées, qui auront donc la forme ET la couleur du crayon. C'est exact, et vous pouvez donc déposer des gouttelettes dont la couleur va varier.

LES MOTIFS

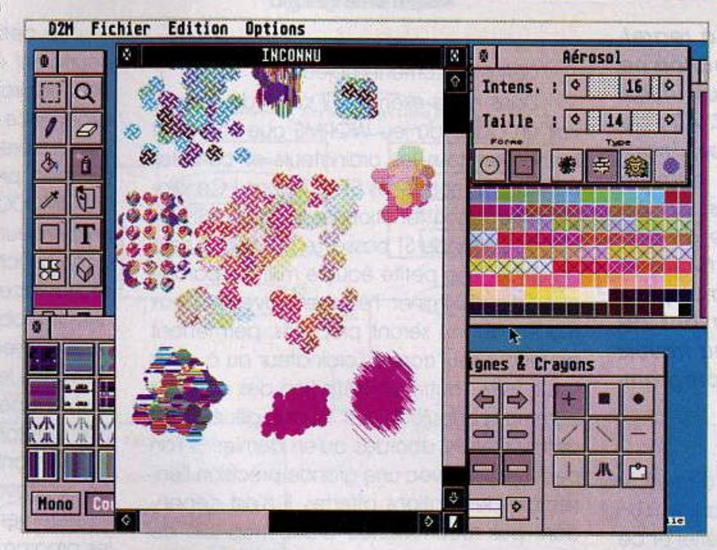
Déjà, nous commençons à découvrir de petites choses sympathiques, mais ce n'est pas fini. Ouvrez maintenant le formulaire des motifs. Les motifs, c'est facile : on double clique dessus pour les éditer et ensuite on s'en sert pour remplir, pour faire des carrés ou des ronds "pleins", etc. Mais si vous regardez attentivement le formulaire de SPRAY, vous verrez que juste à côté du rond et du carré, un petit outil est actif, représentant un nuage de point. Si vous cliquez sur celui d'à côté, représentant un petit mur, que va-t-il se passer ? Et bien le SPRAY va déposer des gouttelettes qui contiendront le motif actif. Si vous avez choisi un motif représentant des petites briques, lorsque vous déposerez des gouttelettes, celles-ci contiendront des petites briques. Bien sûr, vous pouvez éditer les motifs en monochrome ou en couleurs et donc réaliser en quelques secondes de véritables panneaux de tapisserie !

LES RACCORDS

Un petit rappel : lorsque vous utilisez les motifs, ceux-ci sont toujours déposés avec le coin supérieur gauche de votre écran comme référence. Le résultat, c'est que si vous déposez un motif sur un dessin, puis que vous déplacez la fenêtre et que vous déposez à nouveau ce motif sur le même dessin, il sera décalé par rapport au premier. Parfois, c'est intéressant, mais parfois c'est gênant ! En choisissant l'option "Saut sur Motif" dans les préférences, les motifs seront toujours alignés.

LES IMAGES

Finissons ce petit tour d'horizon du SPRAY avec le dépôt d'image. Pour cela il faut avoir une image dans le presse-papier. Si celui-ci est vide, vous pouvez découper un bout de l'image active, ou simplement en tirez l'icône sur celle du presse-papier. Ensuite, pour véritablement apprécier l'effet, activez votre image puis double-cliquez sur l'icône de la gomme. Une boîte d'alerte





vous demandera si vous confirmez l'effacement de l'image. Répondez oui afin d'obtenir une feuille blanche.

Maintenant, sur le formulaire du SPRAY, double-cliquez sur l'icône avec le petit lion. Un formulaire va s'ouvrir, demandant des coordonnées. A quoi ça sert ? Et bien c'est à ces (comme dirait la baleine) coordonnées que D2M va déposer l'image qui est dans le presse-papier, SOUS l'image active. Oui vous avez bien lu : D2M va prendre l'image que vous avez précédemment déposée dans le presse-papier, et va la coller derrière l'image sur laquelle vous travaillez. Mais vous n'allez pas le voir ce collage ? Non, effectivement, a priori rien n'a changé. Sauf que maintenant, comme l'icône du petit lion est sélectionnée, lorsque vous allez utiliser le SPRAY sur votre image, celui-ci ne va pas déposer de peinture, mais va faire un peu comme s'il projetait des gouttelettes d'acide, qui vont percer votre image et donc faire apparaître au travers de celle-ci, l'image contenue dans le presse-papier. Vous pouvez ainsi obtenir des effets comparables à celui des transferts au trichlo que l'on peut faire sur des photos de magazines, des effets d'apparition nuageuses etc. En plus vous pouvez donner des effets partiels d'ombrage : il suffit de copier l'image de travail dans le presse-papier puis d'indiquer des coordonnées d'apparition telles que (1,1) ou (2,2) et de donner quelques coups de SPRAY sur un visage par exemple, pour obtenir une sorte d'ombre ou de déformation.

CONCLUSION

Je pense que vous avez découvert quelques fonctions intéressantes avec ce SPRAY un peu particulier. Le mois prochain nous continuerons le tour d'horizon de ce genre de fonctions, pas toujours connues mais pourtant bien utiles.

Pierre Louis LAMBALLAIS

PROGRAMMATION

spécialiste : Marc ABRAMSON

hotline programmation

CENTEK a ouvert une excellente initiative : une hotline pour tous les développeurs ATARI. En composant le 03 44 74 63 30 de 21h à 23h, un horaire idéal des programmeurs travaillant à l'extérieur, on tentera de répondre à tous vos problèmes de programmation.

Maintenant, vous n'êtes plus seuls !!!

GdM



la grande saga du GFA

Vous êtes très nombreux à regretter que la rubrique programmation ne traite plus du langage le plus utilisé sur ST et Falcon : le GFA BASIC. Afin de répondre à vos espérances, nous commençons donc dans ce numéro une nouvelle série d'articles sur ce sujet. L'initiation à un langage de programmation n'est pas tâche facile et les façons de l'aborder multiples. Cette saga aura donc pour but de vous faire découvrir le GFA au travers des différentes étapes de la programmation d'un jeu.

La programmation d'un jeu demande bien plus que la simple connaissance d'un langage, d'un environnement matériel et de quelques astuces, la méthode de travail, la définition des objectifs à atteindre, l'analyse des problèmes et l'élaboration d'algorithmes efficaces sont des étapes indispensables qui sont autant de points d'ancrage qui vous permettront de mener votre projet à son terme.

La première étape du développement d'un logiciel se fait paradoxalement sans ordinateur. Les outils indispensables sont ici du papier et un crayon. Commencez par définir clairement vos objectifs. Sachez que si nous vous proposons ici de concevoir un jeu, il n'existe aucune différence dans la méthode de travail décrite plus bas, que vous conceviez un accessoire vous donnant l'heure ou le nouveau logiciel de gestion des usagers de la SNCF (je soupçonne d'ailleurs les concepteurs de SOCRATE d'avoir brûlé quelques étapes).

Première étape :

définir clairement l'objectif

Dans notre exemple, il s'agit de concevoir un clone du jeu WORMS que l'on peut trouver sur tous les ordinateurs et consoles du marché, hormis les ST et Falcon ! Ce programme devra fonctionner sur 1040 STE et Falcon en mode ST basse. Le but du jeu sera de diriger une petite équipe militaire parodique afin d'éliminer l'équipe adverse. Deux modes de jeu seront proposés, permettant de joueur seul contre l'ordinateur ou à deux l'un contre l'autre. La définition des objectifs commence toujours par le plus général, les détails n'étant abordés qu'en dernier. Si l'on peut décrire avec une grande précision l'ensemble des options offertes, il n'est cependant pas recommandé d'aller trop loin de cette première étape, les restrictions techniques risquent de brider votre imagination délirante (surtout si vous ne connaissez pas bien le système sur lequel vous travaillez).

Deuxième étape :

les contraintes matérielles

A moins que vous ne soyez directeur de projet, il y a de fortes chances que vous ayez à vous préoccuper du matériel sur lequel vous allez développer et de l'environnement logiciel et hardware dont vous vous servirez :

Le langage de programmation choisi pour notre exemple sera donc le GFA BASIC version 3.5E ou 3.6TT, nous nous servirons également de DEVPAC 2 pour intégrer des routines en assembleur. Pour ceux qui ne possèdent pas d'assembleur, nous essaierons dans la mesure du possible de vous proposer des solutions en GFA.

Un petit mot à l'attention de ceux qui pourraient contester le choix du GFA BASIC pour un projet de ce type : au cours de mon expérience de programmeur, j'ai pratiqué de nombreux langages. Depuis 1984, date de mon premier programme en BASIC sur COMMODORE 64, j'ai pu apprécier à leur juste valeur, les qualités du BASIC, du langage machine, du PASCAL, de l'assembleur et plus récemment du C et de son extension orientée objet, le C++. Le langage machine a heureusement disparu remplacé par l'assembleur, le PASCAL s'il existe sur ATARI n'est que très peu pratiqué et assez peu adapté à la programmation de jeux, le C et à fortiori le C++ sont des outils puissants lorsqu'il s'agit de concevoir des logiciels d'envergure (particulièrement des applications professionnelles programmées à plusieurs) mais les bibliothèques disponibles sur nos machines n'exploitent pas véritablement les capacités de ces dernières ; enfin l'assembleur, l'outil idéal pour la programmation des jeux, car très proche du système, reste difficile d'accès pour les néophytes (nous verrons cependant que certaines routines en assembleur peuvent s'avérer très utiles dans d'autres langages de programmation). Reste donc le GFA BASIC, à des années lumières des premiers BASIC, il a su garder leur facilité d'accès et s'enrichir des innovations d'autres langages (avec les procédures, les fonctions, les inlines, etc...). Dans notre exemple, nous choisirons la version 3.5E afin d'exploiter les fonctions offertes par le STE et présentes, pour la plupart, sur le Falcon. Si vous ne possédez pas la documentation complète du GFA (interprêteur et compilateur), nous ne pouvons que vivement vous conseiller de vous la procurer au plus tôt.

Outre le GFA, il vous faudra utiliser un logiciel de dessin (Deluxe Paint ou Crack'art sur STE et APEX MEDIA sur Falcon sont recommandés pour leurs possibilités en matière d'animation) et une carte d'acquisition audio sur STE, ST REPLAY par exemple. D'autres équipements de développement pourraient être utiles (carte d'acquisition vidéo, scanner, tablette graphique, etc...) mais nous nous en passerons dans cette initiation. Si vous ne possédez qu'un 1040 STE avec lecteur de disquettes, sachez que 4Mo de mémoire et un disque dur ne seront pas du luxe, même si ceux-ci ne sont pas indispensables.

Troisième étape :

l'algorithme principal de jeu (simplifié) Figure 1

Quatrième étape :

l'analyse des problèmes techniques

Voilà une phase cruciale souvent sous-estimée par les développeurs en herbe. Pourtant, combien de projets avortés après de longues semaines de travail auraient pu être évités si cette analyse avait été faite en temps utile.

Le manuel du parfait programmeur (éditions Castor-Junior) prétend que le projet initial doit se faire indépendamment de toutes contraintes matérielles, pourtant ceux qui ont essayé de créer un clone de DOOM en 3D mappée sur un 520ST ont compris qu'à l'impossible, nul n'est tenu. Assurez-vous donc que votre projet est réaliste avant même d'allumer votre ordinateur. Dans le doute, faites des essais afin de connaître les limites de votre machine, les logiciels existants sont de bons exemples de ce qui peut être réalisé, même s'il est souvent possible de les améliorer.

Dans notre cas, il existe de nombreux problèmes techniques qu'il faudra surmonter. Notre jeu se définit comme un jeu de stratégie guerrière parodique en vue latérale, donc en deux dimensions. Les principaux problèmes techniques liés à ce type de jeu concernent la gestion d'un décor (conception et affichage), la gestion d'objets animés ou sprites, éventuellement la mise en place d'un scrolling multidirectionnel. Pour que notre jeu soit plus vivant, il faudra également s'occuper des bruitages et donc du DMA. Enfin, les algorithmes d'intelligence artificielle (pour la version 1 joueur) devront être étudiés avec soin, afin d'offrir un certain intérêt pour le joueur. Nous reviendrons sur les problèmes techniques dans les prochains articles, en vous proposant des routines adaptées à nos besoins.

Cinquième étape (optionnelle) :

la constitution d'une équipe de développement

Cette étape dépend essentiellement du type de projet dont vous souhaitez vous occuper, les équipes de développement varient généralement d'une personne (pour la plupart des sharewares ATARI), à cinquante (deux équipes de vingt-cinq pour un jeu comme Rayman). On peut cependant considérer qu'une équipe de trois à cinq personnes permet de développer des projets d'envergure dans de bonnes conditions. De toutes manières, pour créer un jeu, il vous faudra au minimum un programmeur, un graphiste et un musicien/bruiteur. Si vous possédez toutes les qualités requises, ces trois fonctions peuvent être assumées par la même personne. Un petit conseil cependant : L'aspect visuel d'un jeu est prépondérant, si vous programmez mais ne savez pas vraiment dessiner, faites appel à un graphiste, combien d'auteurs de jeux (par ailleurs excellents) virent leurs productions ne connaître qu'un succès d'estime car ils avaient négligé l'aspect graphique.

figure 1

Voilà, vous avez constitué un dossier qui vous servira de référence durant votre travail, vous pouvez à présent commencer la programmation. Allumez votre ordinateur, chargez le GFA BASIC, munissez-vous de vos notes et de vos ouvrages de référence ainsi que de plusieurs litres de café et d'une bonne cassette vidéo (vous verrez pourquoi un peu plus tard) et tapez votre première ligne de code.

Les secrets d'une programmation réussie :

Le GFA est un langage qui vous permet de programmer en toute liberté, selon votre propre style. C'est un avantage incontestable car ceux qui ont connu les joies du Pascal savent combien il peut être énervant d'avoir à déclarer chaque incrémenteur de boucle. Mais liberté ne signifie pas anarchie, un jeu en GFA peut facilement atteindre cinq ou dix mille lignes de code, à moins d'être un génie de la programmation (en quel cas vous n'avez aucun intérêt à lire cet article), il y a fort à parier que vous aurez de sérieuses difficultés à vous y retrouver lorsqu'il s'agira de "tracer" un bug récalcitrant. Voici donc quelques règles de programmation qui vous éviteront bien des problèmes.

1) La déclaration des variables

La plupart des langages de programmation imposent la déclaration et l'initialisation des variables. En BASIC, la déclaration est implicite (le type de variable est déclaré dans le nom de cette dernière, $ pour les chaînes de caractères, % pour les réels etc...) et l'initialisation superflue. Cependant je ne peux que vous conseiller d'initialiser vos variables dans une procédure "initialisation". En effet, vous serez amené à gérer plusieurs dizaines ou centaines de variables et une certaine organisation vous permettra de gagner beaucoup de temps lorsque les premiers problèmes surgiront. Le GFA vous permet de créer très librement des noms pour vos valeurs, profitez-en pour choisir des noms évocateurs tels que points_vie& ou buffer_ecran1%, mais n'en abusez pas non plus : Un compteur de boucle s'appellera i|, j| ou k|, inutile de l'appeler compteur_de_boucle1|. L'initialisation de vos données vous permettra également de retrouver à quoi correspond une variable longtemps après l'écriture de votre programme. Pour ce faire,

accompagnez votre déclaration d'une remarque comme suit :

adr__buffer2%=MALLOC(32256) AND 256 !adresse du buffer pour le swapping d'écran

vies__1|=4 !Nombre de vies pour le joueur 1

niv__vies__1&=&HFF !niveau de la barre de vie du joueur 1 2) L'utilisation judicieuse des procédures

Les procédures sont une évolution majeure des langages de programmation. Elles permettent de structurer un programme et évitent l'utilisation du fameux GOTO qui fut tant décrié, à juste titre d'ailleurs, par les opposants du BASIC. Le GFA propose en outre l'option de "foldering" qui permet de replier une procédure. Dans l'idéal, un listing en GFA se décompose ainsi :

```
@initialisation
@main
@quit
END
' >procedure initialisation
>procedure main
>procedure quit
' >procedure affichage
>procedure gestion_sprites(x,y)
>procedure intro
```

Seuls trois appels de procédures apparaissent dans le listing, le reste est exclusivement composé de procédures. Veillez par ailleurs à créer des procédures de taille raisonnable, loger l'ensemble du programme dans une ou deux procédures est un non-sens qui va à l'encontre même de la philosophie des procédures. De plus les concevoir trop petites (moins de cinq lignes) nuit à la lisibilité de votre programme et peut ralentir l'exécution, puisque ces appels consomment quelques cycles d'horloge.

3) Le respect du système

Ce sujet pourrait prendre à lui seul tout un article, nous en reparlerons lors de la résolution de certains problèmes. Signalons tout de même que lorsqu'un appel ou une adresse système permet d'obtenir une donnée, il faut dans tous les cas y faire appel. Les programmeurs débutants ou au contraire trop "calés" ont tendance à piocher directement dans la ROM ou la RAM, ce qui nuit gravement à la compatibilité. L'un des exemples les plus marquants fut la mauvaise habitude que prirent certains programmeurs ST d'adresser la mémoire écran directement, plutôt que d'utiliser la fonction renvoyant cette adresse. Le résultat fut une non-compatibilité de tous leurs programmes sur la nouvelle gamme STE (puisque à partir de ce modèle, la mémoire écran peut être placée n'importe où en RAM).

La prochaine fois ?

Cette introduction à la programmation fut purement théorique, dès le mois prochain, nous passerons à la pratique avec des routines de chargement et de gestion d'images et un petit programme pour changer proprement de résolution sur Falcon. D'ici là, concevez vos propres projets sur le papier, votre seule limite dans cette phase sera votre imagination, et par pitié servez-vous en pour concevoir autre chose qu'un jeu de puzzle ou un casse-briques, car même en True-Color à cinquante images par secondes et avec des soundtracks en cinquante kilo-hertz, un casse-briques reste un casse-briques (et il doit y en avoir une centaine disponibles en shareware et en version commerciale).

Théo BUZ



programmez le DSP (1)

Le DSP 56001 de Motorola, présent dans l'Atari Falcon, est un processeur spécialisé dans le traitement du signal. Son architecture parallèle lui permet d'exécuter des instructions complexes en un seul cycle. Ses applications sont donc multiples, comme en témoigne sa présence dans tous les domaines de l'informatique et de l'électronique de pointe.

Cette initiation à la programmation du DSP suit le plan suivant :

- Architecture du 56001,
- Modèle de programmation,
- Modes d'adressages,
- Jeu d'instructions,
- Communications 68030/56001,
- Programmes d'exemple.

Au terme de cette initiation, vous serez donc en mesure d'utiliser ce fantastique processeur pour optimiser vos programmes, si le coeur vous en dit !

Architecture :

Les principaux composants du DSP 56001 sont :

- Des bus de données,
- Des bus d'adresses,
- Une unité arithmétique et logique (ALU),
- Une unité de génération d'adresses (AGU),
- Une mémoire de données X,
- Une mémoire de données Y,
- Une mémoire de programme P,
- Une ROM (Bootstrap),
- Une unité de contrôle programme,
- Des ports d'entrées/sorties (port d'extension, HOST, SCI, SSI...).

Le déplacement des données s'effectue sur 4 bus bidirectionnels de 24 bits : ce sont les bus X (XDB pour X Data Bus), Y (YDB), et le bus global (GDB) auquel il faut ajouter le bus de données programme (PDB). Notez que les bus XDB et YDB peuvent être traités par certaines instructions comme un seul bus de 48 bits, ceci dans un souci d'optimisation.

Les adresses sont définies, pour les mémoires de données internes X et Y, sur deux bus unidirectionnels de 16 bits : le bus d'adresse X (XAB pour X Adress Bus) et le bus d'adresse Y (YAB). Les adresses de la mémoire programme sont traitées sur le Bus d'Adresse Programme (PAB). Les accès à la mémoire externe se font par le biais d'un bus unidirectionnel contrôlé par un multiplexeur à trois entrées qui sélectionne le bus (XAB ou YAB ou PAB). Il n'y a pas de ralentissement si un seul accès à la mémoire externe est fait par instruction. Si deux ou trois accès sont effectués par instruction (eh oui! avec le DSP, c'est possible!) il y aura un retard d'un ou deux

cycles d'instruction, respectivement.

L'Unité Arithmétique et Logique (ALU) est constituée de 4 registres d'entrées de 24 bits, deux registres accumulateurs de 48 bits, deux registres d'extension pour les accumulateurs de 8 bits chacun, un accumulateur shifter (décaleur), deux bus de données shifters/limiteurs, une unité de multiplication/accumulation (MAC) parallèle sans pipeline (donc le traitement prend un seul cycle).

L'ALU est capable d'effectuer les instructions suivantes en un seul cycle (!) : multiplication, multiplier et accumuler positivement ou négativement et arrondir, addition, soustraction, itération, décalage et diverses opérations logiques... Les opérandes sources de l'ALU peuvent être sur 24, 48 et même dans certains cas sur 56 bits. L'opérande destination est toujours l'un des deux accumulateurs 56 bits.

L'Unité de Génération d'Adresses (AGU) s'occupe... des adresses !

Toujours dans un souci d'optimisation, cette unité travaille en parallèle avec les autres circuits. Elle contient huit registres d'adresses (RO à R7), huit registres modificateurs (MO à M7). Les registres RO à R7 sont des registres de 16 bits qui peuvent contenir aussi bien des adresses que des données. Les registres NO à N7 et MO à M7 sont des registres de 16 bits également qui sont normalement utilisés pour contrôler la mise à jour des registres RO à R7 mais peuvent aussi contenir des données.

Trois mémoires sont disponibles (mémoire de données X, mémoire de donnée Y et mémoire de programme P). Ces trois mémoires sont configurées d'après des bits de contrôle situés dans le Registre de Mode d'Opération (OMR: Operating Mode Register). MA et MB contrôlent la mémoire de programme et sélectionnent l'adresse du vecteur reset. Le bit DE contrôle les mémoires de données X et Y.

La RAM de données X est une mémoire 24 bits qui occupe le bas de la carte mémoire (256 locations); la ROM de données X occupe les 256 locations suivantes (sur 512) lorsque le bit DE de l'OMR est à 1.

La mémoire de données Y est constituée de la même façon. Sa ROM contient une table de sinus utile pour les transformées rapide de Fourier (FFT), et ses dérivées (DFT, DCT,...) et la génération de formes d'onde.

La mémoire programme (24 bits) très rapide, tant qu'on reste dans ses 512 premières locations, fonctionne un peu à la manière d'un cache, en réduisant les accès aux mémoires de données externes.

L'unité de contrôle programme renferme le compteur programme (PC), le compteur de boucle (LC, "L" pour Loop) et d'adresse de boucle (LA), le registre d'état (SR) et le registre de mode d'opération (OMR).

Nous ne parlerons pas des ports d'entrées/sorties parce qu'ils dépassent le cadre de notre propos qui est une initiation à la programmation du DSP et non à son utilisation en électronique. Nous en dirons cependant un mot lorsque nous aborderons les communications 68030/56001.

Modèle de programmation :

Les registres d'entrées de l'ALU peuvent être utilisés comme quatre registres indépendants d'usage général de 24 bits (X1:X2 et Y1:Y2) ou par concaténation comme deux registres de 48 bits appelés X et Y. Le registre avec le chiffre le plus élevé est dans ce cas le mot de poids fort. A propos de mot, vous avez compris que dans le 56001, un mot fait 24 bits.

Les registres accumulateurs A et B de 56 bits peuvent eux aussi être divisés en six registres (A2:A1:AO et B2:B1:BO). Ces registres sont utilisés pour les calculs arithmétiques et pour les manipulations de données. Les quatre registres (A1:AO et B1:BO) font 24 bits et les deux registres A2 et B2 font 8 bits et servent pour les dépassements avec extension automatique du signe. La portion basse sera automatiquement mise à zéro lorsqu'une opérande sur 24 bits est écrite sous la forme d'une opérande (valide) sur 56 bits. Notez que ces registres peuvent aussi être utilisés sans le signe d'extension ou mis à zéro en indiquant simplement le nom individuel du registre. Les registres accumulateurs peuvent également servir de registres pipelines entre l'unité MAC et les bus de données X et Y et peuvent être utilisés comme opérandes source ou destination.

Du point de vue du programmeur, l'unité de génération d'adresses (AGU) travaille en parallèle en deux parties : RO-R3 et R4-R7 (16 bits), une pour chaque bus. Les registres modificateurs MO à M3 et M4 à M7 (16 bits) sont toujours utilisés si un registre Rn est mis à jour. Le registre pointeur de modification est utilisé par l'une des deux unités arithmétiques modulo. Les registres d'offset NO à N3 et N4 à N7 (16 bits) contiennent les valeurs d'offset utilisées comme registres 16 bits d'usage général (stockage). Chaque registre d'adresse Rn a son propre registre d'offset Nn associé à lui.

Les huit registres modificateurs MO à M7 de 16 bits permettent de spécifier le type arithmétique : linéaire, modulo ou reverse carry. Chaque registre d'adresse Rn a son propre registre Mn qui lui est associé.

Dans l'unité de contrôle programme, tous les registres peuvent être lus et écrits (à l'exception du PC) pour faciliter le debuggage.

Le compteur programme (PC 16 bits) est empilé lors des boucles ou des JSR. Le registre d'état (SR 16 bits) est composé du MR (Mode Register) sur 8 bits et d'un CCR. Le SR est aussi empilé dans les mêmes cas que le PC. Les bits du MR sont affectés lors d'un reset, d'une exception, d'une instruction DO, ENDDO, RTI, SWI, ORI, ANDI.

Le registre compteur de boucle est empilé lors de l'instruction DO et dépilé à la fin de la boucle par l'instruction ENDDO. On peut y lire le nombre d'exécutions d'une boucle. Le registre LA indique l'emplacement du dernier mot instruction dans une boucle programme. Ce registre est empilé et dépilé dans les mêmes conditions que LC.

La pile système (SS pour System Stack-32 bits) est une mémoire interne séparée qui sauvegarde le PC et le SR lors des sous-routines et des interruptions, ainsi que LC et LA lors des boucles.

Le pointeur de pile (SP-6 bits) indique l'emplacement du haut de la pile système et l'état de la pile (vide, pleine, dépassement...).

Enfin, le registre des modes d'opération (OMR-5 bits) indique le mode d'opération dans lequel se trouve le processeur (start-up, contrôle de bus, etc...). Il ne peut être affecté que par le reset et par les instructions qui l'adressent directement.

Les modes d'adressage :

Certains modes d'adressage du 56001 sont connus des programmeurs en 68000 :
- L'adressage direct par registre,
- L'adressage immédiat,
- L'adressage absolu.

Les adressages indirects sont :

(Rn) : pas de mise à jour du pointeur,
(Rn)+ : post-incrémenté par 1,
(Rn)− : post-décrémenté par 1,
(Rn)+Nn : post-incrémenté par index Nn,
(Rn)−Nn : post-décrémenté par index Nn, par index Nn,
−(Rn) : pré-décrémenté par 1,
(Rn+Nn) : indexé par Nn (sans modification de Rn).

Jeu d'instructions :

Comme pour tout processeur, le jeu d'instructions du 56001 peut se diviser en 6 grands groupes :

- Opérations arithmétiques,
- Opérations logiques,
- Manipulation de bits,
- Boucles,
- Transferts,
- Contrôle de programme.

Les instructions n'autorisant pas de transferts parallèles sont signalées par *

a) Opérations arithmétiques :

ABS	Valeur absolue
ADC	Addition étendue+retenue
ADD	Addition
ADDL	Décalage à gauche + addition
ADDR	Décalage à droite + addition
ASL	Décalage à gauche
ASR	Décalage à gauche
CLR	Remise à zéro
CMP	Comparaison
CMPM	Comparaison de magnitude
DIV	Division interactive *
MAC/MACR	Multiplication-Accumulation signée/+Arrondi
MPY/MPYR	Multiplication signée/+Arrondi
NEG	Négation
NORM	Normalisation itérative *
RND	Arrondi
SBC	Soustraction étendue+retenue
SUB	Soustraction
SUBL/SUBR	Décalage à gauche/à droite + soustraction

Tcc	Transfert conditionnel
TFR	Transfert de registre ALU
TST	Test

b) Opérations logiques :

AND	ET
ANDI	ET immédiat avec registre de contrôle *
EOR	OU exclusif
LSL/LSR	Décalage à gauche/droite
NOT	Complémentation
OR	OU inclusif
ORI	OU immédiat avec registre de contrôle *
ROL/ROR	Rotation gauche/droite

c) Manipulation de bits :

BCLR/BSET	Test de bit+mise à 0/1
BCHG	Test de bit+inverser
BTST	Test de bit en mémoire
JCLR/JSET	Déroutement si bit à 0/1
JSCLR/JSSET	Déroutement vers routine si bit 0/1

d) Boucles :

DO/ENDDO	Début/Fin de boucle

e) Transferts :

LUA	Chargement d'adresse+mise à jour
MOVE/MOVEC	Transfert de registre de données/contrôle
MOVEM	Transfert en mémoire de programme
MOVEP	Transfert de données périphérique

f) Contrôle de programme :

JCC/JMP	Saut conditionnel/inconditionnel
JScc/JSR	Idem vers routine
NOP	Pas d'opération
REP	Réitération instruction suivante
RESET	Initialisation
RTI	Retour d'interruption
RTS	Retour de sous-routine
STOP	Arrêt du traitement
SWI	Interruption logicielle
WAIT	Attente d'interruption

Communications 68030/56001 – Programmes d'exemple :

Atari a prévu de nouvelles fonctions XBios pour permettre un dialogue aisé entre les deux processeurs du Falcon030. Nous nous intéresserons ici au chargement d'un programme DSP de type .P56, qui devrait normalement être préféré au .LOD qui est un fichier de plus grande taille parce que contenant des labels.

La procédure de chargement requiert l'appel à la fonction Dsp_requestUniqueAbility qui retourne un handle permettant au système d'identifier le programme. Enfin le port HOST accessible à partir de l'adresse $FFFFA200, permet d'envoyer des données au DSP et d'en recevoir. Les programmes d'exemples qui suivent montrent, outre les communications 68030/56001 un exemple d'implémentation de multiplication d'entiers au DSP, ce que ne sait pas faire de lui-même le 56001 qui ne travaille d'ordinaire qu'avec des nombres en virgule fixe, c'est-à-dire compris entre –1 et 1 !!

Théo BUZ



de la programmation des cartes graphiques

Beaucoup d'Ataristes se sont, comme moi, sentis limités par l'affichage standard qu'offre leur Mega ST(E) ou leur TT et ont acquis une carte graphique. C'est alors que commence une longue quête : dénicher quelques softs compatibles avec leur nouvelle machine...

Les problèmes commencent très tôt, j'en veux pour preuve que le Bureau standard de Magic 5 ou de l'AES 4.01 sous MultiTOS affichent en 32 768 couleurs des icônes méconnaissables : le codage des pixels est celui du Falcon et non celui des drivers VDI de la carte NOVA que j'utilise.

Programmation propre ?... Le grand Calamus SL, lui-même, nécessite un programme AUTO pour tourner en 32K sur carte NOVA.

Cet article se propose de vous fournir quelques informations essentielles afin que vos affichages soient corrects sur une carte graphique de type NOVA (informations valables aussi pour le 256 couleurs sur une Matrix ou une Cyrel).

Le mode 32 768 couleurs

Commençons par le High Color (32 768 couleurs). Sur un Falcon comme sur une NOVA, les pixels sont rangés ligne par ligne et de

gauche à droite sur un mot chacun (deux octets).

Sur Falcon : RRRRRVVV VVVBBBBB (rouge, vert bleu)

Sur NOVA: VVVBBBBB xRRRRRVV (octets inversés ! Bit x ignoré).

Voici comment convertir une image se trouvant à l'adresse image_adr et de dimensions image_x et image_y :

```
        BSS

image_adr: ds.b 320x240x2 ; assez pour du 320x240xTC
image_x: ds.w 1
image_y: ds.w 1

        TEXT

;
; conversion de Falcon vers NOVA
;
; Utilise A0,D0-D1
;
; 36 octets d'assembleur, programmeurs Falcon, pensez à nous !
;

Falc_2_Nova:
lea image_adr,a0
move image_x,d0
muls image_y,d0          ; nombre total de pixels de l'image ; DO devient un LONG
.loop:
move (a0),d1             ; Falcon: xxxxxxxx xxxxxxxx RRRRRVVV VVVBBBBB
ror.l #5,d1              ; BBBBBxxx xxxxxxxx xxxxxRRR RRVVVVVV
lsr #1,d1                ; BBBBBxxx xxxxxxxx xxxxxxRR RRRVVVVV
rol.l #5,d1              ; xxxxxxxx xxxxxxxx xRRRRRVV VVVBBBBB
ror #8,d1                ; xxxxxxxx xxxxxxxx VVVBBBBB xRRRRRVV
move d1,(a0)+            ; remplace par le codage NOVA
subq.l #1,d0             ; un pixel de moins
bne.s .loop              ; si non nul, pas terminé
rts

;
; conversion de NOVA vers Falcon
;
; Utilise A0,D0-D1
;
; 34 octets d'assembleur : programmeurs sur carte, pensez au Falcon !
;

Nova_2_Falc:
lea image_adr,a0
move image_x,d0
muls image_y,d0          ; nombre total de pixels de l'image ; DO devient un LONG
.loop:
move (a0),d1             ; NOVA: VVVBBBBB xRRRRRVV
ror #5,d1                ; RRRVVVVV BBBBBxRR
lsr.b #1,d1              ; RRRVVVVV 0BBBBBxR, (CCR bit X=R)
roxr #2,d1               ; RRRRRVVV VV0BBBBB, (CCR bit X=x)
move d1,(a0)+            ; remplace par le codage Falcon
subq.l #1,d0             ; un pixel de moins
bne.s .loop              ; si non nul, pas terminé!
rts
```

On remarquera au passage que le Falcon utilise réellement 16 bits alors que la carte NOVA n'en utilise que 15, d'où une légère perte de qualité de l'image.

Le mode 256 couleurs

Passons maintenant au mode 256 couleurs qui se trouve être le même sur une NOVA que sur une Matrix ou une Cyrel (quelques connaissances aux Etats-Unis). Contrairement au mode précédent, le travail est ici plus lourd car la différence de codage est de taille !

Carte graphique : 1 pixel = 1 octet (O à 255). Ce codage très simple permet un travail au niveau du pixel d'une grande rapidité et d'une grande simplicité (les deux vont souvent de paire).

Sur un Falcon, il en va tout autrement, les pixels sont regroupés en ligne par paquets de 16. Appelons A le premier jusqu'à P le seizième, ils sont définis ainsi sur 8 bits chacun :

```
A = a7,a6,a5,a4,a3,a2,a1,a0
...
P = p7,p6,p5,p4,p3,p2,p1,p0
```

On trouve alors en mémoire, sur un Falcon, 8 mots ainsi définis :

```
1er mot:  a0,b0,c0,.........,p0
2ème mot: a1,b1,c1,.........,p1
...
8ème mot: a7,b7,c7,.........,p7
```

Le premier mot contient tous les bits de poids faible des 16 pixels, jusqu'au huitième mot qui lui contient tous les bits de poids fort des 16 pixels.

Par chance (tout n'est pas complètement noir), l'ordre hardware des index de couleur est EXACTEMENT le même sur NOVA, MATRIX, CYREL et le mode Atari standard ! De ce fait, on peut très bien réaliser la conversion sur des graphiques au format Shifter (ceux directement affichables).

Une petite explication : les instructions de décalage (ASR, ASL, LSR, LSL, etc...) laissent dans le bit X du CCR la valeur du dernier bit déplacé. Les instructions ROXL er ROXR permettent de récupérer ce bit, c'est ainsi que je fais "voyager" les O ou 1 d'un codage à l'autre.

Voici les routines pour passer d'un mode à l'autre (on supposera, pour simplifier, que l'image a une largeur multiple de 16 pixels) :

```
        BSS

image_adr: ds.b 640x480  ; du VGA standard
image_x: ds.w 1
image_y: ds.w 1

        TEXT

;
; Conversion du Falcon 8 plans entrelacés vers carte Graphique
;
; Utilise A0-A2 et D0-D7
;
; 92 octets d'assembleur : ne vous en privez pas !
;

Falc_2_Nova_256:
lea image_adr,a0         ; image à modifier
move image_y,a2          ; compteur de lignes .loop:
move image_x,d2          ; largeur
lsr #4,d2                ; nombre de paquets de 16
subq #1,d2               ; pour DBF
.ligne:
move d2,a1               ; sauve le compteur
movem.w (a0),d0-d7       ; 8 plans
swap d1                  ; conserve le plan
move #15,d1              ; pour 16 pixels
.pixels_16:
swap d1                  ; compteur D1 dans le mot supé-
rieur                    ; et retour du plan dans le mot infé-
rieur                    ; les valeurs suivantes de D7 sont
celles                   ; de la première des 16 boucles
(pixel A)
lsl.l d7                 ; D7=xxxxxxxx xxxxxxa7 b7...i7
j7...p7 0
swap d7                  ; D7.w = xxxxxxxx xxxxxxa7
lsl d6
roxl d7                  ; D7.w = xxxxxxxx xxxxxa7a6
lsl d5
roxl d7                  ; D7.W = xxxxxxxx xxxxxa7a6a5 lsl
d4
roxl d7                  ; D7.W = xxxxxxxx xxxxxa7a6a5a4
                         lsl d3
roxl d7                  ; etc...
lsl d2
roxl d7
lsl d1
roxl d7
lsl d0
roxl d7                  ; D7.W = xxxxxxxx
a7a6a5a4a3a2a1a0=pixel A
move.b d7,(a0)+          ; un pixel
swap d7
swap d1                  ; retour au compteur
dbf d1,.pixels_16
move a1,d2               ; compteur pour une ligne
dbf d2,.ligne
subq #1,a2               ; une ligne de moins
cmp #0,a2                ; pas encore 0?
bne.s .loop              ; non, retour à la boucle
rts
```

La routine qui suit peut encore être optimisée en écrivant 256 sous-programmes qui selon la valeur d'un pixel remplissent simplement les bits à 1 dans chaque plan. On traite à peu près 60% d'informations en plus dans le même temps ! C'est cette méthode que j'utilise dans M_Player pour afficher une image 256 couleurs sur un TT sans carte graphique (donc en 8 plans entrelacés). Cette routine était un peu trop "lon-

gue" pour la retranscrire ici...

```
;
; Carte graphique vers Falcon 8 plans entrelacés
;
; Utilise A0-A2, D0-D7
;
; 100 octets d'assembleur
;
Nova_2_Falc_256:
lea image_adr,a0        ; image à modifier
move image_y,a2         ; compteur de lignes
.loop:
move image_x,d2         ; largeur
lsr #4,d2               ; nombre de paquets de 16
subq #1,d2              ; pour DBF
.ligne:
move d2,a1              ; sauve le compteur
move #15,d1             ; pour 16 pixels
.pixels_16:
swap d1                 ; sauve le compteur
move.b (a0)+,d5         ; un pixel sur un octet lsr.b d5
roxl.w d0               ; bit de poids faible
lsr.b d5
roxl.w d1               ; puis suivant...
lsr.b d5
roxl.w d2
lsr.b d5
roxl.w d3
lsr.b d5
roxl.w d4
lsr.b d5
roxl.w d6               ; d6 contient deux plans
swap d6
lsr.b d5
roxl.w d6
swap d6
lsr.b d5
roxl.w d7
swap d1                 ; retour au compteur
dbf d1,.pixels_16       ; jusqu'à 16 points
move d6,d5              ; le deuxième plan de D6
swap d6
movem.w d0-d7,-16(a0)   ; remplace par le codage Falcon
move a1,d2
dbf d2,.ligne
subq #1,a2              ; une ligne de moins
cmp #0,a2               ; pas encore 0?
bne.s .loop             ; non, retour à la boucle
                        rts
```

La détection d'une carte

Certaines cartes installent un cookie qui permet de les identifier. Mais, sur Mega STE et TT, comme elles sont connectées sur le port VME, il suffit de vérifier que Physbase (fonction XBIOS) renvoie une adresse de l'écran dans la plage VME :

– sur TT de $FEOOOOOO à $FEFFFFFF
– sur Mega STE de $AOOOOO à $DFFFFF

Ainsi on s'affranchit des cookies (différents pour chaque carte) et on touche également les cartes inconnues (c'est ce qui s'est passé avec M_Player et la carte Cyrel que je ne connaissais pas : le programme a tourné sans problèmes).

Voici la routine correspondante :

```
                BSS

machine: ds.l 1         ; valeur du cookie _MCH
carte: ds.w 1           ; flag (0=pas de carte, $FF une
carte) physbase: ds.l 1 ; adresse de l'écran

                TEXT

carte_ou_non:
clr.l machine           ; par défaut, c'est un ST...
sf carte                ; par défaut, pas de carte graphi-
que
pea cookies
move #38,-(sp)
trap #14                ; appel à Supexec, lit le cookie
_MCH                    addq.l #6,sp

move #2,-(sp)
trap #14                ; physbase
addq.l #2,sp
move.l d0,physbase

cmp.l #$00010010,machine ; un Mega STE?
bne.s .suite            ; non, autre test

cmp.l #$a00000,d0       ; c'est un Mega STE, verif des bor-
nes VME
bmi.s .fin              ; en dessous, pas de carte
cmp.l #$e00000,d0
bpl.s .fin              ; au dessus, pas de carte
st carte
bra.s .fin              ; sinon, on a a faire au port VME!!

.suite:
cmp.l #$00020000,machine ; un TT?
bne.s .fin              ; non, terminé

swap d0
lsr #8,d0               ; octet supérieur de l'adresse
cmp.b #$fe,d0           ; égal à FE dans le VME bne.s .fin

st carte                ; sinon, c'est une carte VME
.fin:
rts

cookies:
move.l $5a0,a0          ; adresse cookie jar
cmp.l #0,a0             ; nulle?
beq.s .fin              ; oui, pas de cookies
.suite:
move.l (a0)+,d0         ; le cookie
beq.s .fin              ; si 0, fin de liste
cmp.l #'_MCH',d0        ; machine?
bne.s .autre            ; non, on saute
move.l (a0)+,machine    ; oui, on conserve la valeur
bra.s .fin .fin         ; et on sort
.autre:
addq.l #4,a0            ; saute la valeur
bra.s .suite            ; boucle
.fin:
rts
```

On pourrait largement améliorer cette routine en l'élargissant à toutes les machines. Par exemple un mode supérieur à 16 couleurs sur un ST, Mega ST, STE, Mega STE signale forcément une carte graphique, plus de 256 couleurs sur un TT également ou plus de 65 536 couleurs sur un Falcon.

Conclusion

J'espère que cet article aidera les possesseurs de cartes à programmer leur nouveau matériel plus en profondeur et surtout l'ensemble des programmeurs à adapter leurs routines à ces étranges Atari qui, par une amélioration de leur hardware, se trouvent paradoxalement lésés.

J'attends donc avec impatience une version TT+NOVA de tous les jeux True Color tournant sur Falcon, merci d'avance !

Vos réactions sont les bienvenues sur Internet ou à la rédaction qui transmettra.

Guillaume Tello
gtello@planete.net

BIENVENUE AU CLUB !

Faites des affaires tout en participant activement à la réalisation d'ST MAGAZINE

Pour 150,00 F/an, le CLUB ST vous propose d'acquérir des produits et logiciels pour votre ATARI à prix réduit. Tous les mois vous pourrez commander chacun de ces produits à prix réduit chez l'éditeur. Celui-ci sera valable pour une durée d'un mois à partir de la parution d'ST MAGAZINE et selon les dates indiquées dans cette annonce mensuelle ainsi que sur le 3615 STMAG en rubrique °INF.

Le CLUB ST a pour but permettre la rédaction d'ST MAGAZINE d'acquérir le matériel nécessaire à la réalisation du magazine dans des conditions confortables, grâce à l'apport de vos cotisations tout en vous faisant gagner de l'argent sur vos achats.

Comment s'inscrire ?

Découpez ou recopiez le bon ci-dessous et renvoyez le accompagné d'un chèque de 150,00 F à l'ordre de LA TERRE DU MILIEU et à l'adresse suivante : LA TERRE DU MILIEU, BP 11, 74310 LES HOUCHES

Je soussigné......................................
résidant à ....
désire profiter tous les mois des offres promotionnelle du CLUB ST.
A cet effet je joins un chèque de 150,00 F à l'ordre de LA TERRE DU MILIEU.
fait à ....
le ....



promotions valables du 26/03/97 au 26/04/97 dans la limite des stocks disponibles

4 disponible chez **LOGITRON** 30, av Division Leclerc 92310 SEVRES tél 01 46 23 13 51 (port en sus)

1, 2, 3 disponible chez **LA TERRE DU MILIEU** BP 11 74310 LES HOUCHES tél 04 50 54 59 41 (port 35F)

La Terre du Milieu

rédaction de ST MAGAZINE

S.A.R.L. au capital de 50 000,00 F, n° RCS Bonneville B400647939, n° SIRET 400 647 939 00026, code APE 722Z
216, rue de l'Essert, 74310 LES HOUCHES, FRANCE / téléphone : (+33) 04 50 54 59 41, télécopie : (+33) 04 50 54 49 94



spécialiste : Jean Jacques ARDOINO



pluie de sharewares

Eh oui, je n'en reviens toujours pas ! Ce n'est pas loin de trente mégas qu'il a été possible de ramener ce mois-ci. C'est plutôt encourageant ! Et la qualité est au rendez-vous puisque j'ai pu en conserver presque la moitié pour ma sélection mensuelle. Y aurait-il une tendance à la remontée de l'activité ?

D'autant plus que ce qui est écarté ne l'est pas toujours pour cause de manque de qualité. Les critères de "rejet" sont, en général, les bombes et les interfaces à chier bien évidemment, mais aussi le peu de public concerné par un programme, des trucs plutôt délicats à utiliser ou bien des demandes étranges de la part de certains auteurs.

Par exemple j'ai trouvé un truc qui s'appelle "Falcon seulement". C'est une série de pages HTML constituant une base de données et d'informations sur le Falcon. Bien. C'est un shareware. Bien. Il n'est pas bridé. Je veux bien mais j'aurais préféré qu'il le soit : cela m'aurait énormément intéressé d'apprendre comment on peut brider des pages HTML... Ensuite je lis le readme qui accompagne cette grosse compilation : la diffusion est interdite sans autorisation sur des CD ou disquettes de magazines (toujours OK jusqu'ici) mais aussi sur BBS et sites ftp ! Alors là je ne comprends plus. Quelqu'un a brouillé les cartes... Qu'on dise non pour les serveurs payants, les disquettes vendues ou accompagnant des magazines, ça a du sens, même si je ne suis pas toujours d'accord. Mais ne pas autoriser des moyens de diffusion gratuits et bénévoles, il y a un truc qui m'échappe... Ceci dit, je ne sais plus comment je l'ai eu entre les mains, ce "Falcon seulement démo", mais c'est plutôt pas mal. Je l'ai aussi regardé sous Netscape (sans avoir demandé l'autorisation) et j'y ai constaté un souci avec les caractères accentués que je n'ai pas avec d'autres pages Atari mais, pour le reste, c'est une compilation intéressante et bien présentée.

Parmi d'autres trucs qui m'ont étonné, il y a un émulateur de gameboy, livré avec une documentation de huit lignes précisant juste que cela marche surtout sur Falcon. Précision utile car, quand je vois les scratch qui tiennent lieu d'ambiance sonore et les écrans noirs qui tiennent lieu d'émulation dans toutes les résolutions que j'ai tenté (je n'ai pas essayé la télé, mais j'hésite à flinguer mes HP tout de suite...), je pense qu'il est parfaitement inutile en effet qu'un utilisateur de ST fasse sauter son moniteur. Pas mal, ce jeu de "Faut trouver comment ça marche" mais, tant qu'à faire, j'aurais eu une petite préférence pour Mario Bros...

Dans un autre registre, un de nos lecteurs, David Sporn, qui est par ailleurs l'auteur d'un petit jeu, Let's Go Memory, pour ST mais tournant aussi sur Falcon, nous signale une astuce pour gagner du temps en décompactant les archives auto-extractibles. Le truc est d'utiliser le bouton droit. En effet, ce dernier permet de manipuler des fichiers sur une fenêtre en arrière-plan. Par exemple, en cliquant d'abord avec le bouton droit sur un fichier et en le maintenant enfoncé, on peut le draguer, pour le copier ou le déplacer, vers une autre fenêtre, vers la corbeille ou vers l'icône d'une application. On peut aussi, toujours en utilisant le bouton droit, effectuer un double clic du bouton gauche pour, depuis une fenêtre inactive, lancer une application ou ouvrir un fichier. Cette utilisation particulière du bouton droit est une fonction qu'on oublie souvent, et elle peut pourtant rendre bien des services.

Par exemple, David Sporn lui trouve une utilité pour résoudre le problème des archives auto-extractibles quand on n'a pas de disque dur. En général, il faut d'abord copier l'archive sur une disquette vierge où il restera suffisamment de place pour stocker aussi les fichiers décompactés. Et, même en la formatant à 800 Ko, les 500 Ko laissés par une archive de 300 Ko risquent de ne pas suffire...

Le principe, ici, est relativement simple si on a deux lecteurs de disquettes. On s'arrange pour que l'archive, en A, soit visible et que la fenêtre du lecteur B, où se trouve une disquette vierge, soit active. Et l'archive sera décompactée dans la fenêtre active.

Mais cette astuce suppose deux remarques.

D'abord, elle suppose une certaine configuration du bureau. En effet, pour répondre aux besoins de nombreuses applications "installées", la config du Bureau est en général "Répertoire : Application" et "Paramètre : Répertoire" (suivant les termes de mon TOS 4.04). Or cette configuration entraîne obligatoirement le décompactage sur la fenêtre de l'application, donc de l'archive. Il faut configurer le bureau en "Répertoire : Fenêtre", et on peut conserver cette configuration si elle ne pose pas de problème avec d'autres applications installées. Elle peut en poser avec un TT ou un Falcon, mais ces machines sont quasiment toujours équipées de disques durs et n'ont pas besoin de cette acrobatie pour effectuer un décompactage.

Ensuite, après soigneuse vérification, l'astuce ne fonctionne pas quand on n'a qu'un seul lecteur de disquettes (ce qui est souvent le cas des utilisateurs rencontrant des problèmes de place pour le décompactage) : en effet, la (petite) routine exécutable de l'archive ne sait pas gérer les remplacements de disquettes "A" et "B" dans le lecteur.

Une astuce qui mérite d'être signalée car elle pourra être opérante avec certaines configurations et aussi parce qu'elle nous rappelle l'utilisation du bouton droit dans les manipulations de fichiers.

Mais je reste convaincu que, quand la configuration matérielle ne permet pas de procéder de la façon la plus simple (un double clic sur l'archive), l'utilisation d'un programme comme Two in One ou PacShell reste la meilleure solution : on peut n'y sélectionner que certains fichiers contenus dans l'archive, ils gèrent les disquettes A et B dans un seul lecteur et, surtout, nous permettent de comprendre ce qui se passe.

Même s'ils prennent de la place en mémoire (ainsi que le TTP pour décompacter les LZH), ils restent utilisables sur un simple 520 avec un lecteur de disquettes.

Les mises à jour

La communication se porte bien sur Atari. On voit arriver des choses de tous côtés, sauf peut-être du côté du protocole PPP sur lequel la plus grande discrétion semble s'être installée... Coma, notre légendaire fax en shareware, propose une version 3.90. Signalons que Coma est maintenant développé aussi pour Macintosh, dans un look identique à celui de la version Atari. Pas encore de nouveau CAB, mais un CAB OVL en version 1.21, un FRACIRC en version 1.10, un NEWSie en version 0.69 et, surtout, un HP Penguin en version 1.63 qui contient maintenant, grâce aux bons soins de Jo Vandeweghe, un fichier RSC en français.

Nous avons une version 3.34 de Swiftel, le seul émulateur (ce qui ne l'empêche pas d'être excellent) de Minitel photo sur Atari. Kivi, reader de news offline, est en version 2.01 et Costa, qui vous permettra de contrôler toutes les dépenses en communication que vous ferez avec toutes ces mises à jour, est en version 1.51.

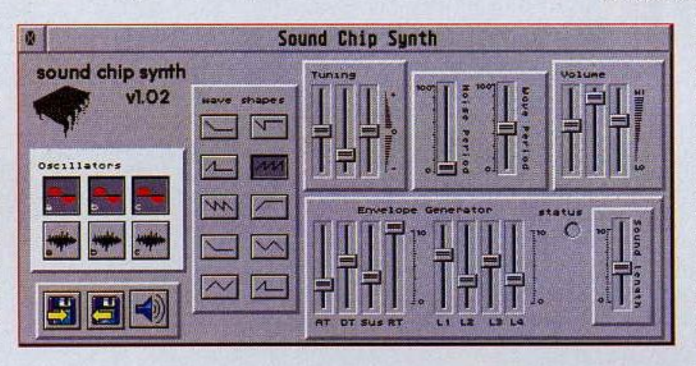
Peu de mises à jour du côté des jeux, mais on trouvera une version 1.03 de Super Bomb Man et une version 2.16 alpha de Bad Mood, un moteur pour les Wad de Doom qui est, dans l'état actuel des choses, plus tourné vers le graphisme et l'animation que vers les jeux proprement dits.

Et, puisque nous en sommes au graphisme, à côté de BV4 dont nous parlerons plus loin, le développement de M Player se poursuit avec la version 2.33 pour TT et Falcon et la version 2.40 pour ST, la saga de POV continue (voir ci-dessous), et enfin je vous prie de noter la sortie de la toute dernière version des drivers RIM et WIM du système M&E de Parx, celle de février. Vous lirez plus loin l'importance de ces drivers. Mais il n'est pas exclu que, quand vous lirez cet article, une autre version soit déjà disponible sur THE BBS ou sur ftp.cnam.fr.

Parmi les utilitaires, Screen Artist n'a pas disparu : le revoici avec une version 1.0 qui fonctionne toujours sur TT et Falcon, mais aussi sous MagiCMac. Les familiers de XXEd seront ravis d'apprendre que, d'après les sources du programme, Cédric Moreau a adapté un programme nommé Binary File Editor, identique à XXEd à la différence que BFEd reconnaît le langage courant de la machine et charge le RSC correspondant (d'après le cookie). Vous aurez donc (à part sur les vieux TOS où il faudra choisir le RSC manuellement, je crois), un splendide éditeur de fichiers, hexa et ASCII, en français.

Eureka poursuit sa route avec une release de mars 97. ST-Guide 1.5 est traduit en anglais (je signale d'ailleurs que Pascal Ricard, de Parx, m'a annoncé qu'une version française était sur le point d'être terminée, alors guettez, car n'oubliez pas que vous lirez cet article dans un mois).

Terminons avec la bureautique, qui nous offre un MaxiDat en version 4.33 complète. Ceux qui ont lu mon test dans le numéro 105 du magazine auront compris à quel point je déteste ce programme mais, d'un autre côté, c'est tout de même une base de données d'une certaine puissance. Et, d'autre part, si des utilisateurs aiment se prendre la tête avec des machines qu'ils prennent soin de ne pas équiper d'un disque dur, de RAM supplémentaire ni même d'un second lecteur de disquettes et adorent jongler avec des RAM Disk de 397,5 Ko, je ne vois pas pourquoi d'autres ne seraient pas ravis de jongler avec un programme rébarbatif. Tous les challenges sont ouverts...



UDO, le célèbre convertisseur ésotérique, est toujours en version 6, mais traduite en anglais (y compris le manuel et l'aide ST-Guide). Enfin, citons la démo allemande de Papyrus Gold 5.11, car, même si ce n'est pas un shareware, Papyrus démo permet tout de même de sauvegarder ses documents en attendant d'acquérir la version commercialisée.

Band Names

Freeware de Dan Wilga
Gribnif Software
PO Box 779
Northampton, MA 01061
GB
gribnif@geniegeis.com

Réalisé par Dan Wilga, bien connu pour ses développements passés (dont Geneva) Band Names est une petite application qui sert à générer des noms de groupes de façon aléatoire. Rien de bien compliqué pour le fonctionnement : l'application propose un nom à chaque fois qu'on appuie sur une touche. Les noms sont anglais, et beaucoup de combinaisons ne sont pas convaincantes mais, en insistant, vous trouverez peut-être le nom qui tue...

BattleTris +

Freeware de New Core
c/o Daniel Hägg
Prägstgatan 27A
S-77433 Avesta
Suède

Voici une belle adaptation de Tetris. Elle est en basse résolution ST (veiller à sélectionner ce mode sur le bureau) mais d'excellente facture. Le jeu est classique, tout le monde connaît. Il se manipule au clavier ou au joystick (joypad possible sur le port A du STE et du Falcon) et fonctionne sur toutes les machines Atari, du ST au Falcon en tout cas. On peut quitter le jeu par la touche ESC, mais à condition de se trouver sur le menu principal. Les sons et accompagnements musicaux sont pas mal du tout, et le jeu apporte quelques effets pseudo "surround" variables en fonction du nombre de lignes constituées d'un seul coup.

Peut-être un petit reproche : le premier changement de difficulté est un peu abrupt. Je sais qu'il y a des champions que cela ne gênera pas, bien au contraire, mais disons qu'on se laisse un peu surprendre...

On peut aussi relier deux machines par null-modem pour jouer à deux, ce qui peut donner un Tetris pas triste...

Bitmap View IV 4.2.0b

Shareware de Christophe Boyanique et Gilles Bouthenot 29 avenue de la République
37230 Fondettes
raceme@lenet.fr

Bitmap View IV est plus connu, sur les serveurs, sous son abréviation "BV4". C'est un excellent visualiseur (et convertisseur) d'images, au départ GIF/TGA pour TT et Falcon en VGA 256 et True Color sur Falcon, ainsi que les résolutions offertes par les Matrix (BV3). Si il me semble que BV4 reste utilisable sur TT et Falcon uniquement (et aussi sous MagiCMac), il a par contre considérablement étendu sa gestion de formats d'image en utilisant le système M&E de Parx, ces drivers RIM et WIM utilisables par une foule d'applications et que tout le monde se doit de posséder sur un coin de son disque dur. Non, vous ne les avez pas ? Eh bien il serait temps, d'autant plus que, comme vous l'avez lu plus haut, il y a une mise à jour toute récente de tous ces drivers.

Cette application utilisait les objets EGLib, interface au look "Next" et utilisant une aide en ligne avec Speedo, créée par Christophe

Boyanique, mais ceci a été abandonné au profit d'une interface paraissant plus classique (mais non moins efficace et permettant de modifier des paramètres dans les dialogues en arrière-plan). Plus de zoom en temps réel non plus, mais on trouvera un déplacement dans l'image en temps réel : cliquez n'importe où dans l'image et déplacez la souris... Bitmap View offre aussi une fonction "slideshow". Signalons encore que, comme dans le cas de Gemview, la conversion de fichiers se fait en fonction des paramètres définis et non en fonction de la résolution de l'affichage courant. C'est-à-dire que si vous convertissez une IMG 256 couleurs vers un GIF, alors que vous travaillez en 16 couleurs, la conversion, n'utilisant pas l'affichage, conservera bien les 256 couleurs.

Nous avons ainsi une application assez complète et très maniable : il y a même un gestionnaire de mémoire (pratique pour les environnements multitâches) et des options pour les chemins prédéfinis de sélecteurs de fichiers comme Selectric...

Clipboard+ 1.0

Freeware de Kellis
kellis@primenet.com

Clipboard+ est un petit accessoire qui vous permettra de voir, dans une boîte d'alerte et ligne par ligne, le texte de moins de 3 Ko copié et donc contenu dans le clipboard GEM, mais aussi de le renommer. Si la première fonction n'est pas très complète (la visualisation est exiguë !), elle peut tout de même rendre de grands services quand on veut vérifier rapidement ce qu'il y a dans le clipboard (dans bien des cas, les premiers mots suffiront pour contrôler qu'il s'agit bien du bon extrait). Quant à la deuxième, elle est évidente : grâce à un accessoire toujours accessible, il devient très simple, surtout quand on fait des copies en série, de renommer SCRAP.TXT pour lui donner un nom plus "parlant" et, surtout, pour conserver l'extrait avant d'effectuer une nouvelle copie.

CPXE 001

Freeware de Thomas Maier
tomst@eikon.e-technik.tu-muenchen.de

Trois CPX absolument inutiles, mais qui peuvent s'avérer sympathiques sous MagiC (car ce sont des animations dont la présence en permanence n'aura de sens qu'en environnement multitâches). Galaxy fait tourner une... voie lactée quelconque, Dog vous montre un charmant petit toutou et Eyes affiche deux yeux qui suivent chacun des mouvements de votre souris. Mais, honnêtement, je dirais que c'est sympa pour un coup d'essai, mais un peu plus de couleurs et d'animations nous ravirait encore plus...

Desktop Applications Launcher 1.02

Freeware de Pierre Chilès
40 rue Cornet
86000 Poitiers

La gestion du NEWDESK.INF pose des problèmes, surtout sur Falcon (en effet, sur TT, je n'ai jamais eu de soucis) : s'il dépasse une taille de 4 Ko et des brindilles, beaucoup de fonctions se mettent à dérailler, on ne peut plus enregistrer de nouvelles modifications... C'est d'autant plus rageant que, souvent, ce fichier contient des informations obsolètes.

Desktop Applications Launcher propose une solution intéressante sur Falcon. Il retire purement et simplement du NewDesk tous les liens entre extensions et applications qui ne comportent pas de raccourcis clavier pour les stocker dans un fichier qui sera lui même géré lors du démarrage. Ainsi les applications restent installées et appelables automatiquement par les documents portant l'extension souhaitée, mais le NewDesk s'en trouve allégé (seuls les liens des applications appelables par touches de fonction sont conservés). Par la même occasion, le programme peut aussi contrôler la validité des fichiers NewDesk et, surtout les nettoyer en ôtant les informations devenues superflues, par exemple..



Diapo 1.03

Shareware de Frédéric Bayle
89 rue de Lourmel
75015 Paris
fbayle@mail.dotcom.fr

Voici une application permettant de cataloguer les images, plutôt bien faite et pratique d'utilisation. Elle utilise les drivers du système M&E de Parx. On peut inclure des commentaires sur le catalogue, obtenir des informations sur le catalogue ou sur chacune des images (par pop-up) et associer plusieurs mots clefs aux images, afin de les retrouver plus facilement. La version enregistrée permet de sauver les catalogues, de sauver des animations, de convertir les images associées aux vignettes et d'imprimer. Un programme très complet !

Eh bien, cette fois, ce n'est pas Godefroy qui écrit quelques mots sur Diapo, c'est moi. Non, nous ne nous sommes pas passé le mot mais, simplement, trouvant Diapo parmi ma pêche miraculeuse du mois, j'ai eu un véritable coup de coeur.

Il s'agit d'un catalogueur d'images, c'est-à-dire qu'il stockera dans un même fichier (et dans la même fenêtre) les vignettes de toutes les images contenues dans un même répertoire. A partir de là, on pourra associer un commentaire au catalogue ainsi créer, obtenir des infos sur les images mais, surtout, associer, à l'aide d'un pop-up déroulé par un clic bref sur une vignette, des mots clefs aux images. Cette dernière fonction est essentielle. Elle permettra de s'y retrouver avantageusement dans un CD : "dans la famille Tigres et la famille Manger, je voudrais tous les tigres représentés en plein repas quotidien". "Pioche !". Mais cette fois, si on a pris soin de mettre à jour sa base de mots clefs, ce sera une bonne pioche à coup sûr. Les mots clefs ne sont pas encore gérés dans cette version, c'est-à-dire qu'il n'y a pas de fonction de recherche sur ces critères, mais c'est prévu pour la version 1.1.

Diapo fonctionne sur toute machine Atari et dans toute résolution, mais aussi sous MagiCMac et MagiCPC. Mais vous comprendrez aisément que, pour stocker les réductions d'images (avec tramage en fonction de la résolution d'affichage) sur un simple ST, il faudra être très patient... Sur mon Falcon, cela prend déjà un peu de temps. Par contre, sur un Hadès 60, cela devrait être sympathique...

Mais, sous MagiCMac, j'ai un souci d'affichage. Les vignettes ressemblent à des écrans perturbés lorsqu'on lance une application sous une mauvaise résolution Est-ce dû aux drivers pour le GIF (j'ai aussi un souci avec certains GIF sous BV4) ? Par contre, sur Falcon, aucun souci.

Comme Diapo utilise le système M&E de Parx, nous sommes en terrain connu (non, pas encore ? Mais qu'attendez-vous ?). Et cet ensemble de drivers permet à Diapo d'offrir une fonction supplémentaire. Vous ne devinez pas laquelle. Eh bien, je vais vous le dire : il s'agit de la conversion d'images. Pratique, non ? Vous cherchez une ou plusieurs images, vous les trouvez mais voulez être sûr qu'elles seront sous un certain format. Plutôt que de parcourir le répertoire pour vérifier, vous lancez une conversion dans le répertoire souhaité et le tour est joué.

Comme vous en serez sans doute convaincus, Diapo est un excellent programme. Mais je lui trouve tout de même quelques limites qu'il serait fort sympathique de dépasser dans des versions futures. D'abord, ce serait vraiment bien qu'un même catalogue puisse stocker des vignettes d'images se trouvant dans des dossiers différents. C'est souvent le cas, dans les CD, que les images

soient classées ainsi. Ensuite, il faudrait qu'on puisse sélectionner plusieurs vignettes pour leur coller le même mot clef d'un seul coup. Enfin, je verrais bien une fonction de copier/coller, ce qui permettrait, en faisant défiler les vignettes depuis la boîte de mots clefs, de coller un mot précédemment copié. Bon, ce sont des idées comme ça, qui me semblent être de nature à augmenter la puissance du programme, cela ne veut pas du tout dire que je trouve Diapo insuffisant, bien au contraire : avec ses fonctions d'impression, de chargement d'une image (veiller à ce que le support soit présent), de drag and drop (glissez une vignette sur la fenêtre d'une autre application et, si celle-ci en est capable, elle va directement charger l'image correspondante) et son gestionnaire de mémoire (bien adapté aux exigences du multitâches, Diapo est une application qui avait déjà pris un excellent départ, aujourd'hui confirmé.

Exchange 1.1

Freeware de Harald Schönfeld
Lerchenstra e 2,
90587 Veitsbronn
Allemagne
Harald.Schoenfeld@rzmail.uni-erlangen.de

Le transcodage ASCII est une activité importante pour ceux qui transfèrent des textes entre différentes machines et là où l'utilisation du RTF n'est pas possible. En effet, d'un système à l'autre, la gestion des caractères spéciaux (caractères accentués et autres), mais aussi la gestion des codes de fin de paragraphe, ne sont pas les mêmes. Le code ASCII qui correspond au "e accent aigu sur Mac est le même que celui du "a majuscule trêma" sur Atari! Et le code de fin de paragraphe est, en décimal, 13 (CR) sur Mac, alors que sur Atari c'est 13,10 (CR+LF). Sans transcodage, vos textes vont subir de sérieuses "modifications" en passant d'une machine à l'autre ("modifications" est entre guillemets parce que, justement, ils ne sont pas modifiés. C'est le résultat à l'affichage qui l'est).

Si vous avez besoin d'un outil simple pour gérer ce type d'opération, vous pourrez essayer Exchange. Pas tout à fait récent, mais pas compliqué pour deux ronds, et efficace. Cinq formats en entrée et en sortie (Atari, Mac, DOS, Windows, Unix) activables par des boutons radio, un champ (appelant le sélecteur, pour le fichier à convertir) et il n'y a plus qu'à lancer l'opération. Chacun des formats peut bien sûr être transcodé dans n'importe lequel des quatre autres (des cinq, en fait, mais on ne voit pas trop l'utilité pour le cinquième...).

Exchange ne propose pas de paramètres particuliers et se destine donc à une utilisation immédiate (qui convient très bien dans la plupart des cas). Si on a besoin, pour un fichier particulier, de fonctions plus complexes (résoudre les lignes vides ou autre chose), on se tournera alors vers Blinex que l'on trouvera dans le pack d'Idealist..

Portages de Persistence Of Vision 3.0

Freewares de Doug Little et Dirk Klemmt

Persistence of Vision, ou POV, ou POV-Ray, tout le monde a entendu parler du célèbre programme de rendering en freeware. Avec les deux versions proposées ce mois-ci, cela nous fait quatre portages sur Atari de la version 3.0. Lequel de ces quatre portages du même programme est le plus efficace ? Le plus rapide ? Le mieux recompilé ? Je n'en sais fichtrement rien. Il faudrait qu'un spécialiste prenne le temps d'étudier la question de près.

Pour ma part, je me devais de faire connaître toutes ces adaptations et de les rendre disponibles aux utilisateurs. C'est pourquoi vous pourrez trouver deux nouvelles séries d'archives constituant POV 3. La première est réalisée par Doug Little (il n'y a pas d'autres coordonnées) et les archives portent le nom de POV3_030, POV3_040, POV3_68K, POV3_DAT et POV3_SCN. Quant à la deuxième, dont les archives portent le nom de POVRAY3B (binaires), POVRAY3D (docs), POVRAY3I (includes) et POVRAY3S (scènes), elle est réalisée par Dirk Klemmt, déjà l'auteur d'un excellent POV Shell et dont voici l'adresse e-mail (klemmt@stud.uni-frankfurt.de).

Sam's Voyage

Shareware de Jason King, 40 F
8 School Lane
Newbold Coleorton
Leicestershire
LE67
Angleterre
jrk@isise.rl.ac.uk

Sam's Voyage est un petit jeu sympathique créé pour ST et STE, mais il tournera aussi sur Falcon (et sans doute sur TT) si on veille à passer en mode basse résolution ST. Il s'agit d'avancer sur les cases pas toujours très bien reliées entre elles d'un plateau et récupérer des bonus sans être rejoint par l'adversaire. On évitera de tomber dans les trous. Les passionnés d'Oxyd ont déjà un sérieux entraînement pour ce type de passages difficiles. Le jeu se manie au joystick, se joue à un seul joueur contre la machine, et s'apparente plus à un jeu de réflexion (malgré l'idée donnée par la copie d'écran). En effet, chaque joueur avance d'une case dans la direction souhaitée, il faut simplement amener l'adversaire à prendre de mauvais chemins, mais il n'est pas question ici de slalom TGV.

C'est plutôt bien fait, ça ne prend pas beaucoup de place, et les 25 niveaux vous occuperont un moment, je pense.

Sound Chip Synth 1.02

Postcardware de Danny McAleer
Electronic Cow
350 Broadwater Crescent
Stevenage
Hertfordshire, SG2 8EZ
GB

Ce programme est en quelque sorte une interface pour le chip sonore (Yamaha YM-2419) qui équipe nos machines. La plupart des commandes d'un synthétiseur sont là : Trois oscillateurs et trois générateurs de bruits, paramétrables en périodes, formes d'onde, un générateur d'enveloppes, une molette de modulation, des niveaux de sorties propres à chaque oscillateur, une fonction de "detune", nous voilà revenus aux beaux jours de l'analogique ! Cette version permet de sauver les paramètres du synthé et les préférences générales, mais on ne peut pas exporter de sons.

Mais l'auteur annonce qu'une version 2.09 est déjà disponible (en shareware ou sur commande, ce n'est pas précisé, mais le prix est de 80 F et comprend les mises à jour ultérieures), proposant la synthèse FM, cinq générateurs d'enveloppe, un clavier intégré et l'export des échantillons au format AVR. C'est bon à savoir, car déjà cette version 1.03 est pas mal du tout à utiliser.

A p'luche !

Bon, faut vraiment que je rende mon article. Je suis encore un peu perturbé par les nouvelles dates... Nous allons donc nous quitter là, et je vous souhaite autant de plaisir et d'intérêt dans votre découverte que j'en ai trouvé à vous donner ces quelques pistes. Souhaitons que, le mois prochain, il y ait autant de choses, sinon plus, à présenter. Et si vous trouvez des erreurs dans ce que j'écris (ce serait d'ailleurs étonnant que vous n'en trouviez pas), vous pouvez m'en faire part, ainsi que de tout complément d'information.

Babaye !

Jean-Jacques Ardoino (NEXT)
jja@pressimage.fr

Logiciel	Description	Version	Chemin sur le 3 6 1 5 STMAG	DISKIMAGE
Awele	Jeu africain d'Awele	1 . 0	/JEUX/SOCIETE/AWELE 1 0 .TOS	ST 1 7 8 3
Band Names	Création aléatoire de noms de groupes	‹ –	/UTILS/DIVERS/BANDNAME .TOS	ST 1 8 4 1
BattleTris +	Clone de Tetris	‹ –	/JEUX/ACTION/BATTLE_P .TOS	ST 1 8 4 0
Big	Librairie Gem	2 . 02JH	/PROGRAMM/OUTILS/BIGJH 2 0 2 .TOS	ST 1 7 8 5
Bitmap View IV	Visualiseur d'images	4 . 2 . 0b ‹ –	/GRAPH/UTILS/BV 4_4 2 0B .TOS	ST 1 8 3 0
CAB	Browser WEB et HTML	1 . 5	/COMMS/RESEAUX/CAB_1 5 .TOS	Serveur seulement
CKBD Deluxe	Emulation de claviers + accents	1 . 5	/BUREAU/DIVERS/CKBD_1 5 .TOS	Serveur seulement
Clipboard+	Options de gestion du clipboard GEM	1 . 0 ‹ –	/UTILS/SYSTEM/CLIBOAR 1 .TOS	ST 1 8 4 2
Connect	Emulateur de terminal	9 5	/COMMS/TERMINAL/CONN 9 5 .TOS	Serveur seulement
COPS	Panneau de contrôle en fenêtre GEM	1 . 05	/UTILS/SYSTEM/COPS 1 0 5 .TOS	Serveur seulement
Costa	Coût des communications téléphoniques	1 . 5 1 New!	/COMMS/COSTA 1 5 1 .TOS	ST 1 8 2 4
CPU MOD	Player de Mod	4F	/MUSIQUE/SNDTRACK/PLAYERS/CPUMOD 4F .TOS	Serveur seulement
CPXE	Modules CPX pour COPS	001 ‹ –	/UTILS/DIVERS/CPXE_00 1 .TOS	ST 1 8 4 2
Desktop Appl Launcher	Install d'applications hors du Newdesk .inf	1 . 02 ‹ –	/UTILS/SYSTEM/DESKAPPL .TOS	ST 1 8 2 8
DF Boot	Gestionnaire de démarrage	1 . 02	/UTILS/SYSTEM/DFB 1 0 2 .TOS	Serveur seulement
Diapo	Catalogueur d'images	1 . 03 ‹ –	/GRAPH/UTILS/DIAPO 1 0 3 .TOS	ST 1 8 2 9
Egale	Comparaison de fichiers	3 . 8 1D	/UTILS/DIVERS/EGALE 3 8D .TOS	Serveur seulement
ESQ 1 Bank Manager	Gestionnaire de sons pour l'ESQ 1	1 . 0	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/ESQ 1_1_0 .TOS	Serveur seulement
Exchange	Transcodage de fichiers ASCII	1 . 1 ‹ –	/BUREAU/TTEXTE/EXCHANGE .TOS	ST 1 8 2 1
First Guide 08/ 1 2/ 9 6	Visualiseur et aide en ligne		/UTILS/DIVERS/ 1STG 1 2 9 6 .TOS	Serveur seulement
Five to Five	Conversion de samples	2 . 1 3	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/ 5 2 5_V 2 1 3 .TOS	Serveur seulement
FlaySID	Emulateur soundchip du Commodore 6 4	1 . 1	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/FLAYSD 1 1 .TOS	ST 1 8 0 9
Frac Irc	IRC sous GEM	1 . 1 0 New!	/COMMS/RESEAUX/FRCIR 1 1 0 .TOS	ST 1 8 2 4
Gemar	Gestion de streamer	3 . 06	/UTILS/DISK/HARDDISK/GEMAR 3 0 6 .TOS	Serveur seulement
GEMHexEd	Editeur Hexa	1 . 02	/UTILS/FICHIERS/GEMHX 1 0 2 .TOS	Serveur seulement
Gemview	Convertisseur d'images	3 . 1 7	/GRAPH/UTILS/CONVERT/GVW_V 3 1 7 .TOS	ST 1 7 6 0
Graoumf Tracker	Soundtracker 3 2 voies Falcon	0 . 8 7 7 0	/MUSIQUE/SNDTRACK/PLAYERS/GTK_0 8 7 7 .TOS	Serveur seulement
HomePage Penguin	Composeur de home page html	1 . 6 3 New!	/COMMS/RESEAUX/HP_PN 1 6 3 .TOS	ST 1 8 2 4
Idealist	Impression de textes	3 . 80	/BUREAU/IMPRIMER/IDEAL 3 8 0 .TOS	ST 1 8 0 1
Kandinsky	Logiciel de dessin vectoriel	2 . 5 1	/GRAPH/DESSIN/KAND 2 5 1D .TOS	Serveur seulement
Kivi QWK Reader	Reader off line	2 . 0 1 New!	/COMMS/BBS/KIVI_2 0 1 .TOS	ST 1 8 2 4
M Player	Player de QuickTime , AVI , FLI	2 . 3 3 New!	/GRAPH/ANIM/MPLYR 2 3 3 .TOS	ST 1 8 3 0
Magic Mac démo	Emulateur Atari sur Mac	2 Fr	/EMUL/SYSTEMS/MMAC 2DF .ZIP	ST 1 8 1 5
Magic PC démo	Emulation Atari sous Windoze PC		/EMUL/SYSTEMS/MAGICPCD .TOS	Serveur seulement
Menu	Sélecteur de démarrage	5 . 9g	/UTILS/SYSTEM/MENU 5 9G .TOS	Serveur seulement
Ned Player	Player de sons	2 . 4 New!	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/N_PLAY 2 4 .TOS	ST 1 8 4 1
Neurobotix	Jeu de plateformes	1 . 02	/JEUX/ACTION/NEUROBOT .TOS	Serveur seulement
Notes	Notes sur le bureau	1 . 0	/UTILS/DIVERS/NOTES .TOS	ST 1 8 1 7
Pac Shell	Shell pour archiveurs	3 . 0 1	/UTILS/COMPACT/PACSH 3 0 1 .TOS	ST 1 8 1 8
Paula	Player de modules (MOD)	2 . 5	/MUSIQUE/SNDTRACK/PLAYERS/PAULA 2 5 .TOS	Serveur seulement
Pous –Pous	Pousse –pousse	1 . 3	/JEUX/REFLEXIO/POUSPOUS .TOS	Serveur seulement
Qed	Editeur de textes	3 . 9 7	/BUREAU/TTEXTE/QED_3 9 7E .TOS	ST 1 8 0 2
QuickCis	Navigateur Compuserve pour ST	1 . 5 1	/COMMS/RESEAUX/QUICKCIS .TOS	ST 1 8 0 6
Sam's Voyage	Jeu de réflexion	‹ –	/JEUX/REFLEXIO/SAMS_VOY .TOS	ST 1 8 4 0
Screen Artist	Screensaver spécial TT et Falcon	1 . 0 New!	/UTILS/DIVERS/S_ART_1 0 .TOS	ST 1 8 4 1
Sound Chip Synth	Synthé agissant sur le chip sonore .	1 . 02 ‹ –	/MUSIQUE/SCS 1 0 2 .TOS	ST 1 8 4 1
ST –Guide	Aide en ligne hypertexte	1 5E New!	/UTILS/DIVERS/STG_1 5E .TOS	ST 1 8 4 5
Swiftel Photo	Emulateur minitel	3 . 3 4 New!	/COMMS/VIDEOTEX/SWFT 3 3 4 .TOS	ST 1 8 2 5
Tabi	Générateur de tableaux html	1 . 0	/COMMS/RESEAUX/TABI .TOS	Serveur seulement
UnARJ	Le plus rapide pour archives ARJ	9 . 9 7B	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/UNAR 9 9 7B .TOS	ST 1 8 1 8
Util TGA	Utilitaires pour édition de fichiers TGA		/GRAPH/UTILS/UTIL_TGA .TOS	Serveur seulement
Wibbly	Générateur de samples 8 bits	0 . 4	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/WIBBLY .TOS	ST 1 8 1 3
World Conquest	Jeu de stratégie	0 . 9i	/JEUX/REFLEXIO/WC_09I .TOS	Serveur seulement
XKey	Clavier étendu		/BUREAU/DIVERS/XKEY .TOS	Serveur seulement
XURL	Extracteur d'URL	2 . 3 1	/COMMS/RESEAUX/XURL 2 3 1 .TOS	ST 1 8 0 5
Zark (Falcon)	Moteur de jeu d'aventure du type Ultima		/JEUX/AVENTURE/ZARK_FAL .TOS	Serveur seulement
ZIP Split	Récupération d'archives ZIP abîmées		/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/ZIPSPLIT .TOS	Serveur seulement



cd rom PD KONZENTRAT

Le DP depuis la nuit des temps ...

Les allemands sont très productifs au niveau des CD-ROM dédié à l'Atari. Ce dernier est peut-être l'un des plus complet, avec 648 Mo de données entièrement compressées au format ZIP. Un CD-ROM qui pour une fois ne se consacre pas exclusivement à un sujet précis, mais qui s'avère vraiment destiné à un très large public, des tout premiers ST au Falcon030 d'aujourd'hui avec seulement 83 Mo de fichiers pour ce dernier.

On constate au premier abord que les données sont classées dans des dossiers à thèmes plutôt bien conçus. On y trouve ainsi plus de 100 disquettes de magazines allemands, avec des contenus plutôt très divers et variés, vous connaissez les disquettes de STMAG, vous retrouverez le même principe. Un dossier Falcon030, avec 80 archives remplies de démos, d'animations FLI, de modules soundtracks, et de programmes dédiés et variés comme SAM, Osci un oscilloscope en accessoire etc. Un dossier GFA très fourni, aussi bien en sources GFA-basic 2 que 3.0. Pratiquement 200 archives avec de superbes sources, commentés dans la majorité des cas en allemand, mais qui vous démontrerons qu'avec ce langage il est possible de réaliser de vrais programmes d'une grande qualité. Jeux d'aventure, jeux d'arcade, chargement d'image, gestion de cassettes vidéo et j'en passe et des meilleurs ...

Pour le reste du CD, il faut bien avouer que c'est assez décevant, non pas au niveau du contenu en lui-même, mais surtout au niveau de l'organisation. On trouve encore une dizaine de répertoires avec des archives chaque fois classées et commentées (en allemand toujours), mais hélas c'est tout et n'importe quoi, certains programmes se retrouvant même 5 fois dans des archives différentes. Un désordre qui ne gâche heureusement pas, globalement, le contenu, puisque vous trouverez réellement tous ce qui s est fait pour Atari dans le domaine public allemand. Une vraie richesse qui remonte aux époques les plus lointaines et qui souvent satisferont les utilisateurs de 520 STF/E.

En revanche il ne faudra pas vous attendre à trouver les toutes dernières versions des logiciels. Ainsi on rencontre des Kandinsky 1.16, alors que nous avons passé la version 2 depuis un an maintenant, et cela s'applique à beaucoup d'autres applications.

En conclusion, on peut dire que le CD Atari PD Konzentrat, est une vraie bonne compilation de logiciels et de sources du domaine public. Spécialement destiné aux utilisateurs de petites configurations, il vous faudra certainement de longues heures pour en découvrir tout son contenu, tant à la lecture des descriptifs de chaque dossier, que dans l'analyse des centaines d'archives à votre disposition. Si vous maîtrisez quelque peu la langue allemande, cela ne sera que bénéfique pour pouvoir vraiment en profiter.

Hervé PIEDVACHE

PD KONZENTRAT
prix : 290 F
édité par La Terre du Milieu
216, rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES
► un excellent dossier GFA, idéal pour les possesseurs de ST
► classement et organisation affligeante

revue de presse

Voici un mois plutôt creux, mais comment pourrait-il en être autrement après l'avalanche du précédent numéro. Les fêtes sont passées avec leurs cohortes de retard de livraison et j'imagine qu'il faut trouver là la cause de cette désertification temporaire.

Avant de commencer le détail des publications atariennes du moment, un petit rectificatif et une annonce en ce qui concerne TOXIC MAG :

TOXIC MAG fonctionne 640'200 4 couleurs (ST moyenne) et non 640'400 monochrome (ST haute) comme je l'avais écrit précédemment.

Pour le recevoir, il faut envoyer une disquette et une enveloppe timbrée. En effet, si Stéphane PEREZ a la gentillesse de ne pas faire payer son travail, il ne peut tout de même pas y perdre de l'argent tous les mois en envois et achat de disquettes.

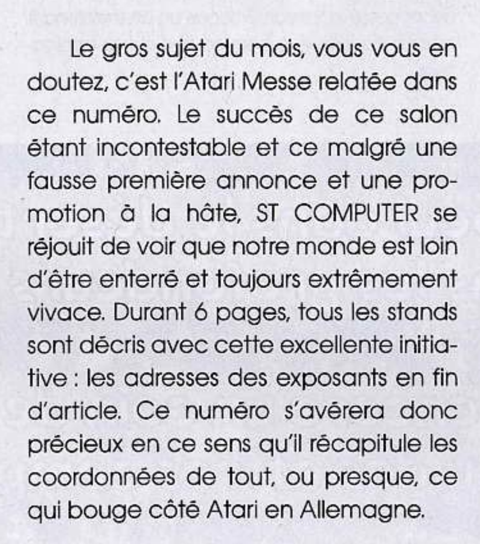
Une version HTML de TOXC MAG est en projet avec l'aide de ST KNIGTS (section réunionnaise du feu groupe de démomakers HEMOROIDS). TOXIC serait alors lisible à l'aide d'un browser sur Internet ou en off line.

Pour finir, si mes souvenirs sont bons (impossible de retrouver le fax qui m'annonçait l'info), il y a en ce moment une opération FALK'MAG/ALIAS pour acquérir VISION DOCK à un prix béton. Le mieux pour en savoir plus est de prendre contact directement avec eux.

ST COMPUTER /ATARI INSIDE

n°1

janvier 1997



Après trois numéros, il semble que ST COMPUTER nouvelle formule commence à trouver ses marques avec une enfin une couverture digne de ce nom. Des graphismes humoristiques de talent sur un fond d'un bleu-vert finement texturé, on est loin de ST COMPUTER, mais aussi d'ATARI INSIDE.

Le gros sujet du mois, vous vous en doutez, c'est l'Atari Messe relatée dans ce numéro. Le succès de ce salon étant incontestable et ce malgré une fausse première annonce et une promotion à la hâte, ST COMPUTER se réjouit de voir que notre monde est loin d'être enterré et toujours extrêmement vivace. Durant 6 pages, tous les stands sont décris avec cette excellente initiative : les adresses des exposants en fin d'article. Ce numéro s'avérera donc précieux en ce sens qu'il récapitule les coordonnées de tout, ou presque, ce qui bouge côté Atari en Allemagne.

Les "news" sont particulièrement instructives ce mois-ci avec les annonces suivantes :

Une nouvelle version du programme de comptabilité SteuerStar voit le jour intitulée tout simplement SteuerStar'96. Je me demande d'ailleurs pourquoi les développeurs n'intitulent pas leurs versions de programme de l'année suivante car avec les retards de développement, ceux-ci sortent toujours en fin d'année ce qui fait que lorsque les magazines les chroniques, le lecteur à l'impression qu'il s'agit de la version de l'année précédente.

La fameuse carte 12 mégas pour ST est un peu plus détaillées et on sait maintenant qu'équipée des 8 mégas supplémentaires nécessaires à l'obtention des 12 précités, ladite carte coûtera environ 1 200 F.

Score Perfect arrive dans une version 3.1 chez Colombus Soft, éditeur de Face Value, donc dispo prochainement chez La Terre du Milieu.

Pas mal d'updates chez Applications System Heidelberg cette année. Jugez plutôt : Signum 4.1, Magic 5.04, Kobold 3.5, ArtWorks 1.2, Texel 1.5. Dire que chez nous, il n'y a de dispo qu'un seul de ces programmes, même en version antérieure...

Un article intitulé "Platinenprojekte für Atari" récapitule toutes les modifications possibles pour "lifter" son Atari parues dans St Computer : TOS rom Simulateur, ST Shugart Switch, Atari Link adaptateur, DMA-SCSI adaptateur, 16 Mhz adaptateur SPEEDUP 16, Resetomatik, modif pour la PAK 68/3, Hd Switch. La suite du mois prochain concernera une interface pour Handy scanner, adaptateur IDE...

Thomas MUCH nous relate les bienfaits d'Olga, "linker d'objet pour les applications GEM" de son état. Olga semble être un programme important en Allemagne. On le retrouve d'ailleurs dans les "news" d'ASH où l'on annonce que grâce à celui-ci, Texel peut travailler en corrélation avec ArtWorks pour le travail des diagrammes sous formes de macros. Il peut également être utilisé avec CAB et un éditeur HTML (QED

de Christian FELSH) pour faire des pages html et les tester en direct.

Tout comme ST MAGAZINE, ST COMPUTER traite de pas mal de cd roms récents avec, entres autres, une sélection des meilleurs cd de l'année : DELTA, COMPENDIUM, MAXON CD2, BEST OF ATARI INSIDE, CALAMAXIMUS, MOVING PIXELS, GNU C++, ATARI FOREVER, MASSIVE MIDI, PRO ARTWORKS, KORRESPONDENZ et TELE INFO CD.

On trouve ensuite un article très pointu sur CD RECORDER 2.08 (6 pages !!!). Il faut dire que le programme le mérite vraiment.

Je finirais cette lecture de ST COMPUTER avec des nouvelles de RUNNING, le superbe clone de DOOM sur FALCON. Ce dernier possède maintenant son site Web sur lequel on peut tout apprendre sur l'évolution du programme. L'adresse est la suivante : http://stio1.fh-wuerzburg.de/student/i381

ST COMPUTER / ATARI INSIDE

n°2

Février 1997



La couverture confirme, ce que je chroniquais pour le numéro précédent, ST COMPUTER a enfin retrouvé une couverture de qualité.

Le sujet du mois c'est bien évidemment la sortie de CALAMUS SL'96.

Le sujet sera largement développé le mois prochain dans nos colonnes, mais sachez qu'Ali GOUKASSIAN considère CALAMUS SL'96 comme l'un des plus grands programmes de PAO, sachant que ces derniers coûtent généralement dans les 35 000 F.

Ce numéro ne se limite pas qu'à Calamus fort heureusement et propose pas mal de choses très intéressantes.

La première qui me saute aux yeux, c'est le test d'ORGANISER, un programme suisse permettant de simuler... un organiseur !!! Qu'est-ce donc ?

Et bien c'est un genre de gros classeur (généralement finition cuir) dans lequel on trouvera un agenda, un répertoire mais aussi une calculatrice, un fourre-tout, un porte carte de crédit & visite, une règle, des fiches d'entretien véhicule... La liste est longue et n'est limitée que par l'imagination des fournisseurs de matériel et accessoires pour Golden Boys (je dis cela, mais suis un inconditionnel de l'organiseur). C'est en fait un genre de sac à main sous forme de classeur.

Et bien Organiseur vous propose de remplacer une bonne partie de cela sous la forme d'un superbe programme tournant sous TOS et MAGIC.

On y trouve les rubriques carnet de notes, Check list, semainier, planning mensuel et planning annuel. C'est tout ? Oui, c'est sûr, on est loin du concept du véritable organiseur, mais la réalisation semble exemplaire et le prix allemand est de 10 Dm soit environ 40 F chez nous avec la différence de TVA.

Si vous voulez craquer, sachez qu'il est disponible chez : Benny Jurt
Oristalstr.46
CH-4410 LIESTAL
SUISSE

Petite ombre au tableau, il est en allemand (Liestal doit se trouver en Suisse allemande, j'imagine).

Autre partie intéressante : le dossier consacré à la "Packet Radio", entendez par là, tout ce qui touche à la communication radio (RTTY, SSTV, FAX, radio amateur...). Werner LAAS (tiens, tiens : l'organisateur des ATARI SHOW de Freiburg), propose un système intitulé TNC à connecter entre l'Atari et l'émetteur radio. Si j'ai bien compris, les plans et plus d'infos sont disponibles chez FALKE VERLAG contre 3 DM. Pour ceux que cela intéresse, l'adresse de FALKE VERLAG est dans l'encadré des coordonnées pour se procurer les magazines, car FALKE est l'éditeur de ST COMPUTER/ATARI INSIDE.

PAPYRUS 5. Tout le monde l'attend chez nous, il est déjà là en Allemagne.

C'est sommes toutes fort normal puisqu'il faut un délai de traduction. Nous avons le même problème avec CALAMUS SL'96. A regarder les captures d'écran, on se rend compte du gouffre qui existe entre la première version de PAPYRUS et cette version 5. On apprend que si PAPYRUS reconnaît maintenant si bien le RTF et les formats WINWORD, c'est tout simplement que la version ATARI a récupéré les ajouts de la version OS2. Comme l'explique si bien l'article, la concurrence est rude sur PC, et PAPYRUS a dû prendre pas mal d'idées au vol pour pouvoir se faire une petite place. On ne peut que s'en réjouir.

HP-PINGUIN, je vous en parlais un peu plus haut, c'est l'éditeur d"homepage" en html. Certes il ne semble pas d'une puissance phénoménale, mais il comble un manque évident sur nos machines, en attendant le programme de Pascal NOWAK cité le mois dernier en pages "ÉVOLUTION" et qui devrait ""dépoter".

La partie la plus étonnante de ce magazine reste ce projet de carte mère pour ATARI commencée le mois dernier et qui continue ce mois-ci avec une carte Vidéotex, une interface pour scanner, un adaptateur IDE, une caméra CCD (256 niveaux de gris), un lecteur de cartes téléphoniques, un lecteur de cartes magnétiques, une carte 10 et une carte AD/DA 12 bits. Je suis décidément perplexe devant cette série d'article qui met bout à bout des extensions datant d'Hérode et n'ayant parfois rien à voir avec l'actualité. J'avais pris précédemment cette série pour la récapitulation des "bidouilles" proposées par ST COMPUTER et ATARI INSIDE depuis le début de leurs existences respectives, mais j'en viens à me demander avec

frayeur si ce n'est pas tout simplement cela le MILAN 2 000. N'ayant aucune nouvelle de ce dernier et trouvant en fin d'article une adresse pour se procurer plus d'infos sur cette carte mère, il me semble tout d'un coup qu'un rapprochement entre ces deux produits est peut-être à faire et cela serait sans doute une des plus belles mystifications du monde ATARI. Imaginer un instant qu'en emboîtant entre eux des bricolages n'ayant rien à voir entre eux, on puisse imaginer faire un véritable clone, alors que le résultat n'aboutirait qu'à une pseudo machine bancale, me semble complètement inepte et digne de la famille ADAMS. J'espère me tromper !!!

A part tout cela on trouve trois pages sur CD RECORDER AUDIO. Le programme est certes génial, mais je me demande bien, n'ayant pas lu l'article, ce que l'on peut bien dire dessus sur une telle surface. Est-ce du genre "je prends mon CD tout neuf, je défais l'emballage, j'ouvre la boîte, je sors ledit cd, je l'enfile dans le graveur..." et ainsi de suite tout au long des colonnes ? Il semble que ce ne soit pas vraiment le cas. Au final en additionnant le précédent article sur CD RECORDER 2 (faisant partie du même programme), le petit dernier de SOUNDPOOL aura eu mieux que CALAMUS SL'96 lui même où là il me semble qu'un magazine entier ne suffirait pas à vanter tous les mérites. Mais Trèves de digressions, le pack CD RECORDER 2 est absolument génial, alors je comprends l'enthousiasme de ST COMPUTER même si je me verrais incapable de remplir une dizaine page dessus.

On trouve également une formation pour POV, CUBASE AUDIO, un test de FUNNY PAINT (programme de dessin en shareware), MAGIC PC et une toute petite page pour la FALCON SCENE. L'actualité était donc si maigre de ce côté ?

J'allais oublier le test d'AAZHOM KRYPT qui ne semble pas enchanter les joueurs allemands. Il est vrai que le jeu est le premier type de programme à souffrir des différences culturelles qui existent de par le monde.

ATARI ST NIEUWS

n°91

Février/Mars 1997



La aussi, PAPYRUS 5 fait des ravages, suivi de près par Speedo GDOS 5. Les nombreux amateurs de la LASER JET 4 peuvent se réjouir, elle est pilotée en 600 DPI et en couleur.

XAES, c'est un nouvel AES pour MINT. Il est reconnu comme très rapide, mais moi je le trouve plutôt laid au vu des captures d'écran, mais comme tous les goûts sont dans la nature... Enfin là, c'est la version 5 qui est testée en ce moment. C'est d'ailleurs étonnant le nombre de versions 5 qui sortent sur nos machines en ce moment : PAPYRUS 5, MAGIC 5, XAES 5, SPEDDO 5.5 (allez c'est juste 0.5 de plus), NVDI ? Ah non 4 cette fois !

Les électroniciens feraient bien de se jeter sur ce numéro d'ATARI NIEUWS, car il recèle une petite perle à leur intention : CLA. CLA est un simulateur de circuit. C'est-à-dire qu'il permet de simuler un montage électronique avant de le construire, histoire de voir s'il fonctionnera correctement. L'interface est assez réussie et il fonctionne sous GDOS (Speedo j'imagine). Le programme est un DP, donc trouvable par différents moyens.

NVDI est la référence en matière d'accélérateur graphique chez nous et en Allemagne. En Hollande, il existe un autre logiciel assez populaire et qui s'appelle WARP 9. Son intérêt est de rajouter, pas mal d'autres fonctions comme l'affichage d'images de fond sur le bureau, une sauvegarde d'écran, un éditeur de fontes... tout cela par le biais de sa modularité. Les gembench ne semblent pas fabuleux, mais il pourra être une alternative intéressante pour certaines personnes.

Je n'ai pas grand-chose à dire de plus sur ce numéro 91, le reste est composé des habituelles rubriques sur le home studio, les retests de jeux et les tests de périphériques (ce mois-ci les modems ZYXEL).

Ce qu'il y a parfois d'étonnant avec ATARI ST NIEUWS, c'est que j'ai souvent l'impression d'avoir déjà chroniqué le numéro que je reçois. J'ai parfois l'impression qu'il y a toujours les mêmes sujets. Bizarre, bizarre !!!

NO NAME FANZINE



Il semble que le projet de fanzine de Klaus FRKA soit toujours de mise. Le tract que j'ai reçu ne m'en dit pas plus que le numéro 0 d'il y a un peu plus d'un an, mais comme c'est toujours en l'air, je le cite histoire de répercuter leur demande de lecteurs et de rédacteurs...

JAG WAR

n°7

Janvier/Février 1997



JAG WAR fête son premier anniversaire et... son décès. En effet il rejoint le projet STratos dont je vous contais les tendances suicidaires le mois dernier.

Chose étonnante le dessin de la bougie d'anniversaire, est tout simplement celui du premier numéro de No Name Fanzine (le seul et unique en fait : le 0). Le texte récapitule tous les sommaires des précédents numéros. Dans les news on trouve bien sûr des infos concernant les nouveaux jeux Jaguar produits par Telegames avec une petite erreur : Deus Ex Machina n'est pas terminé depuis des lustres. il

n'est tout simplement pas encore commencé et ne devrait pas sortir sur une console quelconque (source Silmarils).

Les tests concernent les jeux suivants : ALien Versus Predator, Doom, Rayman et Missile Command 3D. Alien (96%) obtiennent la palme, mais suivi de très peu par Rayman (92%) et Doom (91%).

On trouvera également une bidouille très utile pour connecter une Jaguar à un moniteur Amstrad où l'on apprend d'ailleurs que ce moniteur ne supporte pas le 60Hz. Il est donc inutile de songer à cette bidouille pour votre Jag NTSC.

Sinon on trouve toujours des tips (DOOM et RAYMAN cette fois), des P.A., la liste des jeux Jaguar, ainsi qu'une série d'adresses Internet où l'on parle de la Jag.

Comme d'hab', un petit fanzine bien rempli, même si le style et la maquette restent très minimalistes.

FALCON SEULEMENT

n°9

FALCON SEULEMENT continue son bonhomme de chemin et Pascal CORNOT s'est lancé un défi de plus : recenser tous les falconnistes français. Il a donc besoin de vos coordonnées. L'adresse est dans l'encadré. Répondez nombreux et vous ne pourrez plus dire "je suis seul dans mon coin".

Autre projet fou : réaliser des livrets pour les cd contenant des cliparts et des fontes.

Mais où Pascal CORNOt trouve-t-il le temps de faire des réalisations aussi insensées ?

Chapeau Pascal ! Là franchement tu m'en bouches un coin !

Godefroy de MAUPEOU

ATARI INSIDE/ST COMPUTER
FALKE VERLAG
A.GOUKASSIAN
Rührsbrook
1024226 HEIKENDORF,
ALLEMAGNE
abonnement : 98 DM (mensuel)

ATARI ST NIEUWS
ACN Postbus 5011
2000 CA HARLEM
HOLLANDE
abonnement : 39.50 FB (bimestriel)

FAUCONTACT
Mas du Crès
30140 BOISSET ET GAUJAC
abonnement : 90,00 F (6 numéros)

VOCI DI CORRIDOIO
EDIZIONI EMMESOFT
Via San Donato 49
10144 TORINO
ITALIE
abonnement : 108.000 L (bimestriel)

ST ECHOS
St&Co
8, rue Froidevaux
75014 PARIS
abonnement : 120,00 F (bimestriel)

FALCONNEXION
202, bd Gustave FLAUBERT
63000 CLERMOND FERRAND
abonnement : 90,00 F (bimestriel)

PFM
F.F.C.
6, rue de l'Ecole
67800 BISCHHEIM
abonnement : 100,00 F (bimestriel)

NO NAME FANZINE
Klaus FRKA
203, rue Jean Jaurès / 93000 BOBIGNY
abonnement : ?

JAGUAR
Obere Karspüle
D-37073 GOTTINGEN
ALLEMAGNE
abonnement : ? (bimestriel)

INVERS
INVERSMEDIA VERLAG GbR.
h.H. Ulf DUNKEL
Postfach 11 27
D-49618 LONINGEN
ALLEMAGNE
abonnement : 100,00 DM/an (11 numéros)

ATARI DREAMMACHINE
Gilbert KOCH,
Alte Poststr.9
88662 UBERLINGEN
ALLEMAGNE
Postcardware

FALK'MAG
Bertrand JOUIN,
Golio Jr, La Jardière
35250 MOUAZE
Freeware

SIENERA ONLINE INTERAKTIV
Sienera Multimedia Mailbox
Uwe SIEBERS
Bockhoretser Dorfstr. 39a
28876 OYTEN
ALLEMAGNE
79 Dm le numéro

JAGUAR & LYNX CONNEXION
46, rue de versailles
82300 CAUSSADE
tél + fax (16) 63 26 03 32
tarif : 150 F/an : 6 numéros

JAG WAR
Stéphane LIGONNIERE
34, allée des Narcisses
83210 SOLLIES-PONT
tarif : 3 timbres à 3F par n° – 6 n°/an

FALCON SEULEMENT
Pascal CORNOT
9, rue Des Ribottées
21000 DIJON

ACC
ATOS
21, rue Fondary
75015 PARIS
tarif : 207 F/6 mois (3 n°)
Club ST : 190 F/6 mois (3 n°)
abonnement : 150,00 F/10 n°

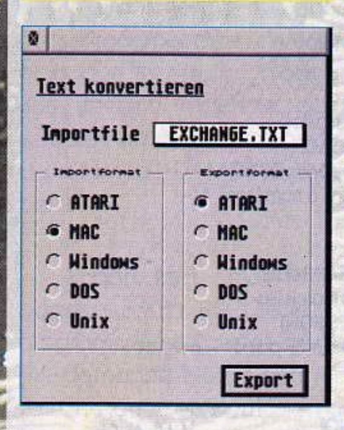
TOXIC MAG
Stéphane PEREZ
328, les Hautes du Louvaron
38560 JARRIE
gratuit contre envellope timbrée + 1 disquette – 3n°/an

ATARI COMPUTING
73, BENTINCK DRIVE, TROON
AYSHIRE, KA10 6HZ
ECOSSE
11.5 £/6 mois – 17.5 £/6 mois
23 £/an – 35 £/an + disk
(bimestriel)

MIDI COMEDIE
Phillipe LENFANT
32, rue du Capitaine Ferber
59000 LILLE
adhésion : 70 F/an (3n°)

GEM 2000
M 2000
Ecole A. CAMUS
Rue de la Convention
59650 VILLENEUVE D'ASQ
adhésion : ?

Bureautique



3 Exchange 1.1

STF/STE/TT/Falcon/MagiCMac/MagiC-PC

Pas récent, il est vrai (mais il était bien caché jusqu'à aujourd'hui), ce programme permet de transcoder les textes en ASCII d'une plate-forme à une autre. Il reconnaît les formats propres à Atari, Mac, Windows, DOS et Unix et peut transcoder depuis n'importe lequel de ces cinq formats vers les quatre autres. Très simple d'utilisation. Programme et doc en allemand.

☎ /BUREAU/TTEXTE/EXCHANGE.TOS

▲▲▲▲▲

Maxidat complet 4.33

STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)

Voici la version 4.33 complète de Maxidat, présenté dans STMAG n° 105. Cela vous permettra de découvrir ce programme par vous mêmes.

Programme et doc en allemand.

☎ /BUREAU/SGBD/MAXDT433.TOS

▲▲▲▲▲

Probe House Exp. Manager 2.1

STF/STE/TT/Falcon

PHEM est un petit programme de gestion de budget familial, idéal quand on ne veut pas se lancer dans des statistiques tordues et qu'on souhaite simplement avoir un bon aperçu de ses dépenses quotidiennes. C'est sous GEM, simple d'emploi et très pratique. Il y a aussi une aide ST-Guide. Freeware en anglais.

☎ /BUREAU/DIVERS/PHEM21.TOS

▲▲▲▲▲

TWP 3.6

STF/STE/TT/Falcon

Voici un petit utilitaire qui se chargera de convertir des documents de ThatsWrite et WordPlus 4 vers WordPerfect 5, ou des textes de WordPerfect 5 ou 6 vers ThatsWrite. Programme et doc en anglais.

☎ /BUREAU/TTEXTE/TWP36.TOS



Bureautique

Papyrus Gold démo 5.11

STF/STE/TT/Falcon/MM (>=640x400)

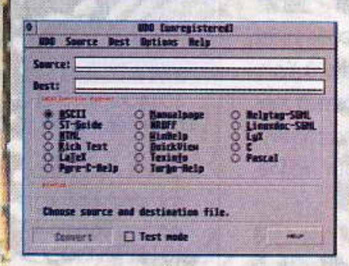
Est-il encore nécessaire de présenter un des meilleurs traitements de texte sur Atari. Oui, mais avec du concret. Voici donc une démo qui, comme les précédentes, permet de sauver. Sa limite est d'une seule impression par session.

Démo en allemand.

☎ /BUREAU/TTEXTE/PAPYD511.TOS



Bureautique



UDO 6E

STF/STE/TT/Falcon/MM (>=640x400)

UDO est une application TOS pour la conversion de documents texte, mais comme Dirk Hagedorn a réalisé un shell 100% GEM, vous voici en face d'une application GEM pour effectuer des conversions entre différents formats (y compris HTML du Web, ST-Guide et RTF) Dommage qu'il n'y ait pas celui du Rédacteur. Le passer sous RTF avant de l'envoyer sur une autre machine...

Version anglaise.

☎ /BUREAU/TTEXTE/UDO6ETOS.TOS

▲▲▲▲▲

UDO Aide 6E

STF/STE/TT/Falcon/MM (>=640x400)

Aide en ligne pour UDO 6, au format ST-Guide. Version anglaise.

☎ /BUREAU/TTEXTE/UDO6EHYP.TOS

▲▲▲▲▲

UDO Manuel 6E

STF/STE/TT/Falcon

Voici, au format UDO, les fichiers du manuel d'UDO en version anglaise.

☎ /BUREAU/TTEXTE/UDO6EMAN.TOS



Communication

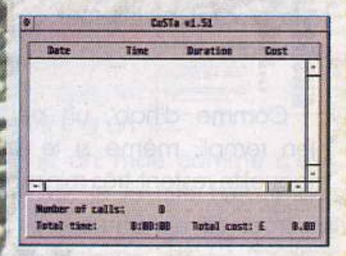
CAB OVL 1.21

STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)

Dernière version du fichier overlay qui permet à CAB, en l'interfaçant avec Stik, de parcourir les pages HTML en online sur internet.

☎ /COMMS/RESEAUX/CAB_O121.TOS

▲▲▲▲▲



Costa 1.51

STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)

Costa est une application qui permet de calculer le coût des communications téléphoniques. De nombreux paramètres permettent de fixer les tarifs de base.

Programme et doc en anglais.

☎ /COMMS/COSTA151.TOS

▲▲▲▲▲

Frac Irc 1.10

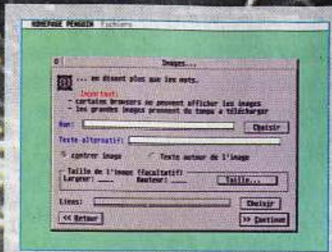
STF/STE/TT/Falcon

Application pour communiquer en direct sur les canaux IRC (internet relay chat), prévue pour fonctionner avec STIK. Sa particularité est d'être entièrement sous GEM. Farc Irc offre par ailleurs les principales fonctions utiles et indispensables (polices vectorielles, DCC, macros...)

Programme et doc en anglais.

☎ /COMMS/RESEAUX/FRCIR110.TOS

▲▲▲▲▲



HomePage Penguin 1.63

STF/STE/TT/Falcon/MagiCMac/MagiC-PC

Ce programme permet de réaliser simplement une home page html (pour le Web). Il ne s'agit pas d'un éditeur html, mais d'un outil présentant une série de dialogues, comme un questionnaire. Une fois complétées les étapes, la page html sera composée.

Le programme a maintenant un vrai RSC français, grâce à Jo Vandeweghe.

☎ /COMMS/RESEAUX/HP_PN163.TOS

▲▲▲▲▲



Kivi QWK Reader 2.01

STE/TT/Falcon (>=640x400)

Dernière version de Kivi, ce nouveau reader off line qui permet de récupérer les messages et Emails au format QWK, de les consulter et de préparer les paquets de réponses qui seront ensuite envoyées au BBS hôte. Entièrement sous GEM, Kivi est très fonctionnel et tout à fait comparables aux autres readers courants. Cette version apporte d'autres fonctions d'exportation des messages et de formatage des réponses.

Programme et doc en anglais.

☎ /COMMS/BBS/KIVI_201.TOS

▲▲▲▲▲

NEWSie 0.69

STF/STE/TT/Falcon

Fonctionnant avec STiK, voici un reader de news UseNet (internet), entièrement sous GEM. Il peut lire les news en offline, c'est-à-dire qu'il peut être lancé sans que STiK soit actif à condition d'avoir déjà récupéré des messages.

☎ /COMMS/RESEAUX/NEWSIE69.TOS



Communication

Coma 3.90

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)

Dernière version de ce shareware destiné à l'émission et à la réception de fax. Coma est compatible QFaxPro et tout fax créé à partir d'une application (Calamus, Papyrus, Gemview) par un driver de ce dernier pourra être envoyé par Coma.

Coma permet aussi de créer un fax à partir d'un ASCII et d'IMG en en-tête et pieds de page et gère les messages vocaux. Et look 3D si on a au moins le VGA 16 couleurs (de plus en plus beau !) Contient un éditeur de texte.

Logiciel ET DOC en anglais ou allemand.

☎ /COMMS/TERMINAL/COMA_390.TOS

▲▲▲▲▲

Swiftel Photo 3.34

STF/STE/TT/Falcon 1,5 Mo (>=640x200)

Nouvelle version de Swiftel Photo, la 3.32, l'émulateur de minitel d'abord lié à Sweetel, et gérant dorénavant l'émulation de minitel photo, est devenu un outil à part entière. Belle interface, et excellente suite pour un produit qui a déjà fait ses preuves et qui, avec cette version, ajoute quelques corrections à un produit déjà très stable.

☎ /COMMS/VIDEOTEX/SWFT334.TOS



Communication

WebSpace démo 1.45

STF/STE/TT/Falcon (Ttes Rés.)

Version de démonstration du browser Web d'Oxo Concept. En lisant le document html de présentation, on découvre que le programme est encore en cours de création mais aussi qu'il démarre sur de bonnes bases et reprend quelques fonctions importantes pour être compatible avec Netscape et le html 2.

Le programme est annoncé comme fonctionnant sous toutes résolutions mais, raisonnablement, on évitera les basses et moyennes résolutions ST...

Cette démo (en français) ne permet que de lire des pages html en offline.

☎ /COMMS/RESEAUX/WS_145FR.TOS

▲▲▲▲▲



WEBspinner 1.02

STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)

Voici un petit éditeur html pour lequel un Falcon est recommandé, mais qui tourne sur toute machine. Ce n'est pas vraiment du WYSIWYG, cela reste en mode texte, mais une palette d'outils est là pour placer certains tags.

☎ /COMMS/RESEAUX/WSPIN102.TOS



Demos

Undercover Magazine 7

STE/TT/Falcon 1 Mo (640x200)

C'est le magazine informatique de TNB. Belle interface graphique, des sons, des images, des nouvelles d'un peu partout, la majorité est en allemand mais une partie est traduite en anglais.

L'installation se fait sur 1 disquette DD 80 p 11 sect (ou HD) ou sur disque dur.

☎ /DEMOS/UCM7.TOS



Falcon (1.44)

Bad Mood 2.16a

Falcon (VGA/RGB)

Dernière version du simulateur d'environnement de Doom présenté dans le numéro 102 de STMAG. Franchement, c'est pas mal du tout, même si ce projet de réalisation de Doom sur Falcon n'est encore qu'un visualiseur en temps réel.

Fourni avec les sources et les docs (docs des versions précédentes uniquement !).

☎ /JEUX/ACTION/BM216A.TOS

BON DE COMMANDE

Conditions de vente :

39 F la disquette / 175 les 5 disquettes / 450 F les 15 disquettes

Attention

En cas de références comportant plusieurs disquettes, vous devez obligatoirement multiplier par 39 F le montant de disquettes

références (par ordre croissant svp)								titres ou descriptions	prix
S	T	X	X	X	X	X	X	EXEMPLE	XX F
ST MAGAZINE n°114								frais de port	15 F
								TOTAL	

nous vous rappelons que la quasi totalité des produits du domaine public n'est pas traduite.
Les produits disponibles en français sont indiqués à chaque fois.

▲▲▲▲▲

Crown of Creation Shots

STF/STE/TT/Falcon/MagiCMac

Crown of Creation s'annonce comme un superbe jeu pour Falcon, voici quelques snaps donnant quelques idées sur ce qu'on vous prépare... Ces images étant en True Color, rien n'interdit de les visualiser sur un ST ou un TT sans carte graphique, mais il sera judicieux d'utiliser alors une application performante dans ses tramages (Speed of Lite par exemple).

☎ /JEUX/DIVERS/COC_SHOT.TOS

▲▲▲▲▲

Desktop Applications Launcher 1.02

Falcon

Un moyen pour ne plus être coincé par les 4 Ko maximum du NEWDESK.INF. Ce programme retire du NewDesk les liens entre extensions et applications qui ne comportent pas de raccourcis clavier pour les stocker dans un fichier qui sera lui même géré lors du démarrage. Ainsi les applications restent installées mais sans alourdir le NewDesk et, par conséquence, sans risquer de dysfonctionnements. Le programme peut aussi contrôler la validité des fichiers NewDesk.

Programme et doc en français.

☎ /UTILS/SYSTEM/DESKAPPL.TOS

▲▲▲▲▲

Super Bomberman 1.03

Falcon

Cette adaptation de Bomberman est vraiment très belle. Le principe : poser des bombes pour ouvrir des passages mais aussi pour tuer ses adversaires. Des bonus augmentent l'efficacité des bombes ou permettent de les déplacer, etc. On ne peut pas jouer contre l'ordinateur mais comme SBM permet deux à six joueurs, ça fait des parties de rigolade en perspective. Réalisation française, mais en anglais (mais avec une doc en français).

☎ /JEUX/ACTION/SBM_103.TOS



Graphisme

Diapo 1.03

STF/STE/TT/Falcon/MagiCMac/MagiC-PC (Ttes Rés.) Voici une application permettant de cataloguer les images plutôt bien faite et pratique d'utilisation. Elle utilise les drivers du système M&E de Parx. On peut inclure des commentaires sur le catalogue, obtenir des informations sur le catalogue ou sur chacune des images (par pop-up) et associer plusieurs mots-clé aux images, afin de les retrouver plus facilement. La version enregistrée permet de sauver les catalogues, de sauver des animations, de convertir les images associées aux vignettes et d'imprimer. Un programme très complet !

Programme et doc en français.

☎ /GRAPH/UTILS/DIAPO103.TOS

▲▲▲▲▲

Parx Sys 02/97

STF/STE/TT/Falcon

Vous ne savez plus où vous en êtes avec vos drivers Parx (RIM, WIM, IFX...) utilisés par les programmes Parx et divers sharewares ? Voici un moyen de mettre à jour. Il suffit de lancer l'installateur et de lui donner le chemin de votre dossier PARX_SYS. Vous disposerez ainsi de la toute dernière version de tous les drivers librement distribuables.

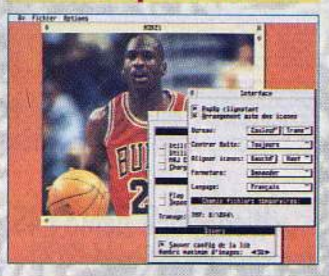
Programme en français.

☎ /GRAPH/UTILS/PARXO297.TOS

Réf.: ST1829 1D



Graphisme



Bitmap View IV 4.2.0b

TT/Falcon (VGA 256)

BV4 est la suite de BV3, réalisation de Christophe Boyanique et Gilles Bouthenot. C'est un visualiseur d'images GIF/TGA pour TT et Falcon en VGA 256 (et True Color sur Falcon, ainsi que les résolutions offertes par les Matrix).

Cette application utilise les objets EGLib, interface au look "Next" et utilisant une aide en ligne avec Speedo, créée par Christophe Boyanique, ainsi que les drivers RIM et WIM de Parx. Parmi les nouvelles fonctions, signalons un zoom en temps réel. Programme et aide en ligne en français

☎ /GRAPH/UTILS/BV4_420B.TOS

▲▲▲▲▲



M Player 2.33

TT/Falcon/MagiCMac (>=VGA 256)

Ce player lit les fichiers QuickTime d'Apple (appelés MOV sur PC) compressés en CVID, RLE8 et RLE16, SMC8 et RAW8, les fichiers AVI en CVID, CRAM16 ou CRAM8, RLE8 et RGB8, le FLM, les fichiers FLI, les animations GIF et le SEQ de CyberPaint. Accepte le son mono/stéréo en 8 et 16 bits. Fonctionne sur Falcon en True Color et sur TT (y compris maintenant sans carte 32768 couleurs). Tourne aussi sous MagiCMac et Hades 60, mais sans le son.

Réalisation française.

☎ /GRAPH/ANIM/MPLYR233.TOS

▲▲▲▲▲

M Player STE 2.40

STF/STE/TT/Falcon (Coul)

Ce player lit les fichiers QuickTime d'Apple (appelés MOV sur PC) compressés en CVID, RLE8 et RLE16, SMC8 et RAW8, les fichiers AVI en CVID, CRAM16 ou CRAM8, RLE8 et RGB8, le FLM, les fichiers FLI, les animations GIF et le SEQ de CyberPaint. Accepte le son mono/stéréo en 8 et 16 bits. Cette version est réalisée spécialement pour STF (sans le son) et STE, affichage en basse résolution ST.

Réalisation française.

☎ /GRAPH/ANIM/MPSTE240.TOS

▲▲▲▲▲

Monogram

STF/STE/TT/Falcon/MagiCMac/MagiC-PC

Voici 22 images au format CVG monochrome, libres de droit. L'archive contient aussi un fichier IMG présentant toutes les images sur un seul écran.

☎ /GRAPH/IMAGES/MONOGRAM.TOS



Graphisme

Persistence Of Vision 030 3.0

STF/STE/TT/Falcon

Autre adaptation de Persistence of Vision 3.0 sur Atari, non officielle également et réalisée par Doug Little.

Amis de la saga de POV, cette version 3 n'attend que vous !

Cette archive contient les versions TT ou Falcon, avec ou sans FPU.

Programme et doc en anglais.



/GRAPH/DESSIN/POV/POV3_O3O.TOS



Graphisme

Persistence Of Vision 040 3.0

STF/STE/TT/Falcon

Autre adaptation de Persistence of Vision 3.0 sur Atari, non officielle également et réalisée par Doug Little.

Amis de la saga de POV, cette version 3 n'attend que vous !

Cette archive contient la version 68040.

Programme et doc en anglais.



/GRAPH/DESSIN/POV/POV3_O4O.TOS

Réf.: ST1832 1D



Graphisme

Persistence Of Vision 68k 3.0

STF/STE/TT/Falcon

Autre adaptation de Persistence of Vision 3.0 sur Atari, non officielle également et réalisée par Doug Little.

Amis de la saga de POV, cette version 3 n'attend que vous !

Cette archive contient les versions ST 68000, avec ou sans FPU.

Programme et doc en anglais.

☎ /GRAPH/DESSIN/POV/POV3_68K.TOS



Graphisme

Persistence Of Vision Data 3.0

STF/STE/TT/Falcon

Autre adaptation de Persistence of Vision 3.0 sur Atari, non officielle également et réalisée par Doug Little.

Amis de la saga de POV, cette version 3 n'attend que vous !

Cette archive contient les données (docs, includes, démos...) Programme et doc en anglais.

☎ /GRAPH/DESSIN/POV/POV3_DAT.TOS



Graphisme

Persistence Of Vision Scènes 3.0

STF/STE/TT/Falcon

Autre adaptation de Persistence of Vision 3.0 sur Atari, non officielle également et réalisée par Doug Little.

Amis de la saga de POV, cette version 3 n'attend que vous !

Cette archive contient les scènes et librairies.

Programme et doc en anglais.



/GRAPH/DESSIN/POV/POV3_SCN.TOS



Graphisme

POV-Ray binaires 3.0

STF/STE/TT/Falcon

Autre adaptation de Persistence of Vision 3.0 sur Atari, non officielle également et réalisée par Dirk Klemmt.

Amis de la saga de POV, cette version 3 n'attend que vous !

Cette archive contient les versions ST 68000 sans FPU et 68030 avec FPU.

Programme et doc en anglais.

☎ /GRAPH/DESSIN/POV/POVRAY3B.TOS

Réf.: ST1836 1D



Graphisme

POV-Ray docs 3.0

STF/STE/TT/Falcon

Autre adaptation de Persistence of Vision 3.0 sur Atari, non officielle également et réalisée par Dirk Klemmt.

Amis de la saga de POV, cette version 3 n'attend que vous !

Cette archive contient les documentations.

Programme et doc en anglais.

☎ /GRAPH/DESSIN/POV/POVRAY3D.TOS



Graphisme

POV-Ray Includes 3.0

STF/STE/TT/Falcon

Autre adaptation de Persistence of Vision 3.0 sur Atari, non officielle également et réalisée par Dirk Klemmt.

Amis de la saga de POV, cette version 3 n'attend que vous !

Cette archive contient les fichiers INCLUDE.

Programme et doc en anglais.

☎ /GRAPH/DESSIN/POV/POVRAY3I.TOS



Graphisme

POV-Ray Scènes 3.0

STF/STE/TT/Falcon

Autre adaptation de Persistence of Vision 3.0 sur Atari, non officielle également et réalisée par Dirk Klemmt.

Amis de la saga de POV, cette version 3 n'attend que vous !

Cette archive contient les scènes.

Programme et doc en anglais.

☎ /GRAPH/DESSIN/POV/POVRAY3S.TOS



Jeux

BattleTris +

STF/STE/TT/Falcon (Coul)

Jolie et agréable à jouer, voici encore une adaptation de Tetris qu'il faudra veiller à lancer en basse résolution ST, mais qui fonctionne sur toutes les machines Atari, du ST au Falcon en tout cas. Ne vous laissez



pas piéger : on peut quitter le jeu par la touche ESC, mais seulement sur le menu principal. A noter quelques effets supplémentaires quand une ligne est constituée.

Programme et doc en anglais.

☎ /JEUX/ACTION/BATTLE_P.TOS

▲▲▲▲▲

Let's Go Memo 1.5f

STF/STE/Falcon (16 colors)

Voici un jeu de Memory prévu pour ST, mais qui tourne sur Falcon (et peut-être sur TT) à condition de passer manuellement en basse résolution ST et d'avoir 300 Ko de RAM libre. On peut jouer seul ou à deux, et le jeu consiste, en retournant des paires de cartes, à trouver les paires contenant des cartes identiques. Un jeu aux règles très simples, mais qui demande beaucoup d'observation et... de mémoire. Il est possible d'incorporer ses propres images.

Jeu et doc en français.

☎ /JEUX/REFLEXIO/LGM.TOS

▲▲▲▲▲



Sam's Voyage

STF/STE/Falcon (16 colors)

Sam's Voyage est un petit jeu sympathique prévu pour ST, mais qui tourne aussi sur Falcon (passer en mode basse résolution ST). Le jeu consiste à avancer sur les cases d'un plateau et récupérer des bonus sans être rejoint par l'adversaire. Les passages entre les cases ne sont pas toujours simples : il y a des trous !

Programme et doc en anglais.

☎ /JEUX/REFLEXIO/SAMS_VOY.TOS



Musique

Band Names

STF/STE/TT/Falcon/MagiCMac/MagiC-PC

Band Names est une petite application TTP qui n'a d'autre but que de générer, de façon aléatoire, des noms pour des groupes, musicaux par exemple.

Programme et doc en anglais.

☎ /UTILS/DIVERS/BANDNAME.TOS

▲▲▲▲▲

Midi Inf

STF/STE/TT/Falcon/MagiCMac/MagiC-PC (>=640x400) Voici, au format HTML (lisible par CAB), une documentation assez complète sur le Midi, en français et assez bien présentée, sauf que les liens ne fonctionnent pas. Si on veut pouvoir se rendre d'une page à l'autre et bénéficier des images, il faudra corriger les liens...

☎ /MUSIQUE/MIDI/DIVERS/MIDI_INF.TOS

▲▲▲▲▲

Ned Player 2.4

STE/TT/Falcon

Voici un player d'échantillons qui tourne sur les machines qui ont le son DMA et sur Falcon. Il reconnaît les formats AVR, SAM, DVSM, SND, AU et WAV. Les sons doivent être en 8 bits (Ned Player peut maintenant reconnaître le 16 bits et le convertir en 8 bits) et, surtout s'ils viennent d'autres machines, ils devront être convertis en une des fréquences obsolètes de la machine car ni le format CD (44,1 KHz) ni le format DAT (48 KHz) ne sont gérés : on passe directement du 25,04 KHZ au 50,07 KHZ. Compatible MultiTOS, qui fonctionne en ACC ou PRG et supporte le drag and drop, alors...

Programme et doc en anglais.



/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/N_PLAY24.TOS

▲▲▲▲▲

Screen Artist 1.0

TT/Falcon/MagiCMac

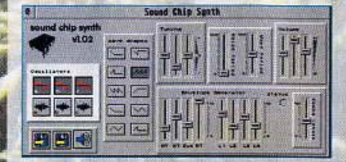
C'est la suite, avec extension au Falcon et l'émulation sur Mac, de TT Artist, un protecteur d'écran modulaire pour TT. Pas aussi complet que Before Dawn, mais plutôt bien réalisé.

Dans cette dernière version, quelques nouveaux modules, nouveau logo, compatibilité MagiC et MagiCMac, affichage différent des dialogues...

Shareware italien, en anglais.

☎ /UTILS/DIVERS/S_ART_10.TOS

▲▲▲▲▲



Sound Chip Synth 1.02

STE/TT/Falcon (>=640x400)

Créez des sons à partir du chip sonore (Yamaha YM-2419) de votre machine. Les commandes d'un synthétiseur sont là : Oscillateurs, générateurs de bruits, paramètre de périodes, formes d'onde, générateurs d'enveloppes, molette de modulation, etc. On peut sauver les paramètres du synthé, mais pas exporter de sons.

☎ /MUSIQUE/SCS102.TOS



Utilitaires

Binary File Editor 1.0

STF/STE/TT/Falcon/MagiCMac

Binary File Editor est un éditeur de fichiers (hexadécimal et ASCII) que les utilisateurs de XXEd (de Jim Charlton) reconnaîtront : BFEd est réalisé d'après les sources de XXEd. Il fonctionne partout et sélectionne automatiquement le RSC en fonction du langage du pays de la machine (par un cookie).

On disposera donc, même s'il n'y a que des docs anglaises, d'un programme entièrement en français.

☎ /UTILS/FICHIERS/BEFED10B.TOS

▲▲▲▲▲

Binary File Editor Sources 1.0

STF/STE/TT/Falcon/MagiCMac

Sources de Binary File Editor.

☎ /UTILS/FICHIERS/BEFED10S.TOS

▲▲▲▲▲

Clipboard+ 1.0

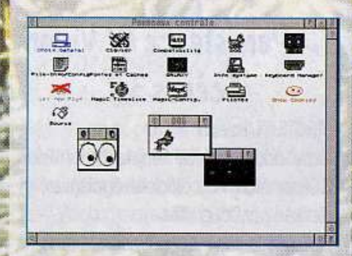
STF/STE/TT/Falcon/MagiCMac (Ttes Rés.)

Ce petit accessoire permet de voir, dans une boîte d'alerte, le texte contenu dans le clipboard GEM (s'il fait 3 Ko au maximum), mais aussi de le renommer (pour le préserver en prévision d'une prochaine copie).

Programme et doc en français.

☎ /UTILS/SYSTEM/CLIBOARI.TOS

▲▲▲▲▲



CPXE 001

STF/STE/TT/Falcon/MagiCMac

Ces trois modules CPX n'ont pas d'utilité particulière. Ce sont des animations qu'il faut mieux utiliser avec COPS sous MagiC pour ne pas mobiliser la machine... Galaxy fait tourner une... galaxie, Dog vous montre un charmant petit toutou et et Eyes joue le même rôle que l'accessoire bien connu : deux yeux suivent tous les mouvements de la souris.

☎ /UTILS/DIVERS/CPXE_001.TOS

▲▲▲▲▲

Eurêka (rev 03.97) 2.12

STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)

Ce traceur en version 2.12 de février 1987 est maintenant en révision janvier 97... Il permet de définir des expressions assez complexes avec une interface GEM un peu spéciale... On pourra dire que c'est un numéro de version qui peut sembler persistant... Mais on en trouvera l'explication dans le numéro 114 de STMAG.

Programme et doc en français.

☎ /SCIENCES/MATHS/EURKO397.TOS



Utilitaires

GCC Shell

STF/STE/TT/Falcon/MagiCMac/MagiC-PC (>=640x400) Voici un shell pour le GCC, inspiré de GnuShell 2.2. Entièrement en français, il est simple d'utilisation et fonctionne partout à condition de ne pas utiliser le multitâches. C'est-à-dire que sous MagiC, ou MagiCMac, par exemple, il faudra désactiver le multitâche.

☎ /PROGRAMM/OUTILS/GCCSHELL.TOS

▲▲▲▲▲

Geneva démo 005

STE/TT/Falcon

Pour ceux qui voudraient connaître la nouvelle version de Geneva, voici une version 005 (de démonstration). Geneva supporte maintenant le kernel Mint (donc MintNet).

Version anglaise.

☎ /UTILS/SYSTEM/GNVADEM5.TOS

▲▲▲▲▲

WindGem Debug 1.5

STF/STE/TT/Falcon

Voici un module corrigé pour une librairie Gem étendue pour le SozobonX C. Différents sources et un programme de démonstration des possibilités offertes.

Réalisation française.



/PROGRAMM/SOURCES/WNDGMBUG.TOS



Utilitaires

Around the O.S. 1/97

STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)

Around the Operating System est un magazine allemand au format ST-Guide concernant les systèmes d'exploitation (TOS, MagiC, Geneva...) mais aussi des logiciels, du hardware, les nouvelles machines comme l'Hades...

Magazine en allemand

☎ /UTILS/DIVERS/ATOS971F.TOS



Utilitaires

IdentiFile 1.1

STF/STE/TT/Falcon/MagiCMac/MagiC-PC
Cette petite application TTP propose de reconnaître les formats de fichiers d'après leur header. Pas mal de formats sont reconnus. L'utilisation la plus simple est de glisser le fichier inconnu sur l'icône d'IdentiFile.
Programme et doc en anglais.

☎ /UTILS/FICHIERS/IDENTIFI.TOS

▲▲▲▲▲



MYTHING

STF/STE/TT/Falcon/MagiCMac/MagiC-PC
(Ttes Rés.) Voici une collection d'icônes réunies dans un fichier RSC et à utiliser avec THING. A voir les icônes, ils ont plus l'aspect des icônes de MagiC que ceux de Thing...

☎ /UTILS/SYSTEM/MYTHING.TOS

▲▲▲▲▲

ST-Guide 15E

STF/STE/TT/Falcon/MagiCMac
(>=640x400)
Dernière version de ST-Guide qui, comme 1st Guide, fonctionne en hypertexte. S'il ne charge pas d'autres types de fichiers que les siens et l'ASCII, il permet d'insérer des IMG directement dans les fenêtres hypertexte.
Cette nouvelle version perd un peu de l'esthétique des icônes mais gagne beaucoup en fonctionnalités et en esthétique générale (images couleurs). Fonctionne sous multiples environnements (MagiC, MagiCMac...)
Version anglaise.

☎ /UTILS/DIVERS/STG__15E.TOS

▲▲▲▲▲

Text Tools 10

STF/STE/TT/Falcon
Complément indispensable des Mupfel Tools, ces applications avec paramètres permettent de traiter les fichiers textes avec des commandes écrites spécifiquement pour Atari.
En vrac, on peut transformer un fichier texte au format First Word, ou utiliser GDOS pour faire des sorties.
Une commande permet aussi de rechercher des commandes 'escape' dans un texte afin de les éliminer.
Un complément indispensable aux Mupfel Tools...
Shareware allemand.

☎ /UTILS/SHELLS/TEXTTL10.TOS

▲▲▲▲▲



The icons JD

STF/STE/TT/Falcon/MagiCMac/MagiC-PC
(Ttes Rés.) Voici une collection d'icônes réunies dans un fichier RSC et à utiliser avec THING.

☎ /UTILS/SYSTEM/TH__IC__JD.TOS



Utilitaires

ST Report 1304

STF/STE/TT/Falcon/MM
Encore un magazine électronique, abordant diverses infos glanées sur diverses plates-formes, y compris dans le monde Atari (ordinateurs et Jaguar), et au format ASCII.
Magazine en anglais

☎ /UTILS/DIVERS/STR1304.TOS

▲▲▲▲▲

ST Report 1305

STF/STE/TT/Falcon/MM
Encore un magazine électronique, abordant diverses infos glanées sur diverses plates-formes, y compris dans le monde Atari (ordinateurs et Jaguar), et au format ASCII.
Magazine en anglais

☎ /UTILS/DIVERS/STR1305.TOS

▲▲▲▲▲

ST Report 1306

STF/STE/TT/Falcon/MM
Encore un magazine électronique, abordant diverses infos glanées sur diverses plates-formes, y compris dans le monde Atari (ordinateurs et Jaguar), et au format ASCII.
Magazine en anglais

☎ /UTILS/DIVERS/STR1306.TOS

▲▲▲▲▲

ST Report 1307

STF/STE/TT/Falcon/MM
Encore un magazine électronique, abordant diverses infos glanées sur diverses plates-formes, y compris dans le monde Atari (ordinateurs et Jaguar), et au format ASCII.
Magazine en anglais

☎ /UTILS/DIVERS/STR1307.TOS

▲▲▲▲▲

ST Report 1308

STF/STE/TT/Falcon/MM
Encore un magazine électronique, abordant diverses infos glanées sur diverses plates-formes, y compris dans le monde Atari (ordinateurs et Jaguar), et au format ASCII.
Magazine en anglais

☎ /UTILS/DIVERS/STR1308.TOS

▲▲▲▲▲

ST Report 1309

STF/STE/TT/Falcon/MM
Encore un magazine électronique, abordant diverses infos glanées sur diverses plates-formes, y compris dans le monde Atari (ordinateurs et Jaguar), et au format ASCII.
Magazine en anglais

☎ /UTILS/DIVERS/STR1309.TOS



le shareware est un contrat moral. Si vous utilisez régulièrement un programme, vous devez rémunérer son auteur de la somme demandée par celui-ci.